

Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSP más vendida en España
#96
Play manía
Portugal 2,99€
¡DESCUENTO SEGURO!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG.95
•EYETOY KINETIC COMBAT PS2
•GUITAR HERO II PS2
•TONY HAWK'S PROJECT 8 PS2
•STAR WARS LETHAL ALLIANCE PSP
•ACE COMBAT X PSP
Gran concurso Wii
¡Regalamos 200 consolas!
HOBBY PRESS
GUÍA DE COMPRAS
150
JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
REPORTAJE
PLAYSTATION 3 ¡ÚLTIMA HORA!
Descubre de lo que es capaz la consola de Sony
PRIMICIA
¡VUELVE LARA CROFT
Primeras imágenes del nuevo Tomb Raider
COMPARATIVA
VELOCIDAD PORTÁTIL
NFS Carbono, Burnout Legends, Ridge Racer 2, Formula One 06, Moto GP 4, TOCA Race Driver 2...
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2
Nº60
¡GUÍA ESPECIAL!
Splinter Cell Double Agent
¡Guárdala en la caja del juego!
¡YA LO HEMOS JUGADO!
FINAL FANTASY XII
Te contamos cómo será el mejor juego de rol de la historia de PS2
LO MÁS NUEVO
• Eragon • Star Wars Lethal Alliance • Rule of Rose
• Naruto Ultimate Ninja • La liga de la Justicia: Héroes
• Tony Hawk's Project 8 • EyeToy Kinetic Combat...
GUÍAS Y TRUCOS
• Grand Theft Auto: Vice City Stories
• Y TRUCOS PARA: Guitar Hero II, NFS Carbono, Killzone...
8 424094 800032 00096


PÁGINA 24

REPORTAJE PS3. La nueva máquina de Sony ya está a la venta en Japón y USA y es una caja de sorpresas que nosotros te vamos a ayudar a descubrir.


PÁGINA 34

REPORTAJE Tomb Raider Anniversary. Lara Croft cumple 10 años y lo celebra con un juego a la altura: el remake de su primera aventura.


PÁGINA 40

NOVEDAD Eragon. El jinete de dragones se estrena en los cines y en PS2 con una aventura llena de magia y fantasía que encantará a los fans de la novela.

SUMARIO #96



EDITORIAL
LISTOS PARA SOÑAR CON PS3

La nueva consola de Sony ya está a la venta... en Japón y Estados Unidos. En un lanzamiento lleno de sobresaltos, en el que no han faltado ni las largas colas, ni los atracos o la especulación (mirad el precio que alcanza la consola en internet), se han vendido todas las máquinas disponibles y se espera que se agoten las reposiciones. Es más, en algunos casos se han vendido más consolas que juegos. ¿La razón? Intentar hacer negocio con la reventa...

Esta situación ha provocado que los rumores empiecen a correr como la pólvora. Rumores nada buenos para los europeos. Rumores que cuentan que a lo peor PS3 no llega a Europa en marzo, que a lo peor se retrasa a primavera (se habla de mayo)... Además, Sony ya sentó precedentes con el lanzamiento de PSP: de navidad a marzo, de marzo a abril, de abril a septiembre... Aunque quizá la cosa no sea tan mala. Más tiempo para ahorrar, más tiempo para que haya juegos más potentes...

Y ojo, que de los juegos no nos podemos quejar. Los primeros títulos, sin ser revolucionarios, están muy encima de los primeros juegos de Xbox 360. La calidad gráfica entra por los ojos, pero además PS3 nos ha sorprendido con sus opciones y posibilidades de expansión: ¿os imagináis instalando Linux y, por ejemplo, un procesador de textos? ¿Sabíais que ibais a poder convertir en PS3 vuestros CD de música a mp3? Pues sí, la máquina nos permitirá todo esto y mucho más (tranquilos, os lo contamos dentro...). Las posibilidades de PS3 parecen no tener fin. Quizá por eso nos dé más rabia oír que podría retrasarse... Aunque a las buenas a lo mejor tenemos hasta un sistema operativo nuevo para cuando nos llegue...


PÁGINA 18

EN PORTADA
Final Fantasy XII
Te lo contamos todo sobre el juego de rol más alucinante que ha pasado por PS2: nunca has visto nada igual.

Encuentra todos los objetos ocultos gracias a nuestros detallados mapas.



OKAMI | PS2 | CAPCOM | AVENTURA | FEBRERO

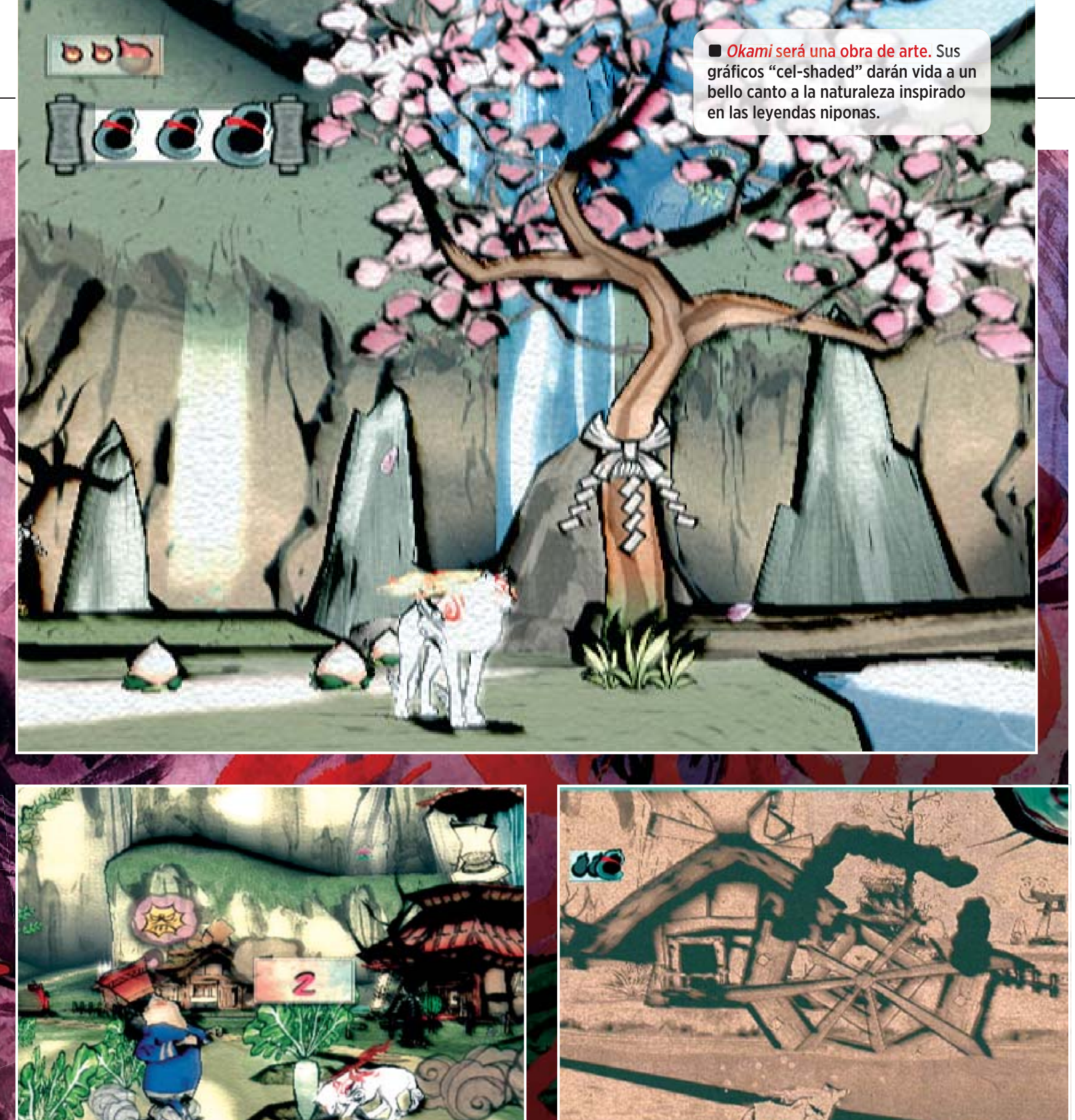
La leyenda de la diosa lobo

LA MAGIA SE LLAMA *OKAMI*

Se acerca una épica aventura en la que una loba devolverá la vida al mundo... dibujando sobre él.

Orichi, el malvado monstruo de ocho cabezas, ha sumido en la oscuridad la tierra de Nippon. Y solo Okami Amateratsu, la diosa del Sol reencarnada en un lobo, podrá devolver la vida a esas tierras y enfrentarse a la bestia. Ese es el argumento de *Okami*, la obra maestra de Clover Studios para PS2 que disfrutaremos en febrero y que es una de las grandes joyas que aún jugaremos en la consola. Convertidos en la loba de pelaje blanco, recorreremos Nippon ayudando a los habitantes de sus ciudades y explorando y combatiendo en siniestras mazmorras habitadas por terribles monstruos, en un desarrollo que recordará a los mejores momentos de la famosa saga *Zelda*. Y para devolver la luz al mundo contaremos con el increíble poder de un pincel mágico: bastará con pulsar un botón para pausar la acción, y moviendo el stick dibujaremos trazos sobre la imagen capaces de producir los más variados efectos: desde revivir plantas a reparar mecanismos para resolver puzzles, pasando por lanzar ataques a los enemigos... Y todo con una artística estética "cel-shaded", mezcla de dibujo animado y tradición japonesa. Otro toque de elegancia en un juego con aspiraciones a clásico.

Okami Amateratsu es la reencarnación de la diosa del Sol. Ha vuelto a la Tierra para detener al demonio Orichi, que destruye la naturaleza allá por donde pasa.



Okami será una obra de arte. Sus gráficos "cel-shaded" darán vida a un bello canto a la naturaleza inspirado en las leyendas niponas.



El desarrollo será muy aventurero. En las tierras de Nippon los lugareños nos propondrán tareas principales y secundarias.

El pincel será la clave del juego. Paralizaremos la imagen y dibujaremos sobre ella para resolver puzzles, golpear a los malos...

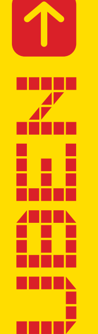


Amateratsu también sabrá luchar. Golpeará a sus enemigos, terribles demonios, con el disco de fuego que lleva a la espalda.





Al Imperio le agradó que anunciaran el suicidio de la Princesa y tu ejecución.



FINAL FANTASY XII

Tras arrasar en USA con una edición de lujo impresionante y alcanzar unas cifras de ventas más que notables, llegará a Europa a finales de febrero con una cuidada traducción al castellano.

PLAYSTATION 3 Y SU FILOSOFÍA "ABIERTA"

Nos ha gustado la posibilidad de instalar un sistema operativo basado en Linux, con el que será sencillo disfrutar de aplicaciones propias de PC, emuladores y otras muchas posibilidades.

LOS RUMORES DE OTRO RETRASO DE PS3

En el sector se oye de forma cada vez más rotunda que PS3 no saldrá en Europa en marzo. ¿Verdad, mentira...?





UBISOFT EN PSP

Sus títulos estrella, como *Prince Of Persia Rival Swords* o *Rainbow Six Vegas* no saldrán hasta bien entrado el año que viene....

EL DEPORTE EN PS3 ESPERA HASTA 2007

Konami confirmó en septiembre que no habrá *PES* hasta el año que viene, y ahora EA ha cancelado *NBA Live*...



GRAN TURISMO HD SE HA CANCELADO

La adaptación de *GT4* a PS3 ahora se ofrecerá como una demo gratuita para los japoneses conectados a la red PlayStation. Sus creadores trabajan ya en *GT5*...



ÚLTIMA HORA

TORNEO *GUITAR HERO*

UN "GUITAR HERO" DE SÓLO 12 AÑOS

El 30 de noviembre se celebró en la sala Cats de Madrid la final del primer campeonato nacional de *Guitar Hero*. Los mejores jugadores de España interpretaron los temas más difíciles de *Guitar Hero 2* en modo Experto, demostrando ser auténticos virtuosos. Y la gran sensación del torneo fue el campeón: Francisco Javier García Barrero, quien con sólo 12 años rozó la perfección en todos los temas. Entre ovaciones de un público entregado, Francisco Javier recibió el primer premio: un viaje para dos personas a Las Vegas.



ANUNCIO SONY

EL PADRE DE LA PLAY SE HA QUEDADO SIN LA CUSTODIA

Ken Kutaragi, el "padre" de PlayStation, deja su puesto al frente de Sony Computer Entertainmet, la división de videojuegos de la compañía (y su principal rama de negocio). Su puesto lo asume Kaz Hirai, hasta ahora al frente SCE América, que pasa a ser el principal responsable a nivel mundial de PlayStation. Por su parte, Kutaragi pasa a ser presidente del consejo de SCE y seguirá supervisando el grupo.

TORNEO *TEKKEN DR*

FUIMOS, VIMOS... Y NO VENCIMOS

El pasado 3 de diciembre Sony celebró el primer torneo de *Tekken Dark Resurrection*, al que nuestros lectores fueron convocados para competir contra los de otros 8 medios. Los elegidos, de izquierda a derecha, fueron: José Cernuda, Fco. Javier Soldado, Javier Padrón, Cristian Pérez y Javier López. Tras disputar más de 40 combates se hicieron con un más que meritorio sexto puesto. Hubo premios para todos, aunque el mejor premio fue el gran ambiente y la camaradería que hubo durante todo el campeonato.



STUNTMAN 2 | PS3 | THQ | VELOCIDAD | VERANO

Máximo riesgo al volante

EN HOLLYWOOD BUSCAN UN **CONDUCTOR EXPERTO**... ¿TE APETECE PROBAR?

Uno de los más originales juegos de velocidad de PS2 va a tener secuela. THQ ha confirmado el lanzamiento, ya para PS3, de *Stuntman 2*, título que de nuevo nos meterá en la piel de un especialista de Hollywood en conducción arriesgada. Saltos imposibles, peligrosas colisiones, persecuciones a velocidad de vértigo... ningún reto será demasiado para lograr las escenas más espectaculares en seis películas distintas y al volante de 20 vehículos que incluirán coches, motos y hasta excentricidades como un hovercraft. Y por si no tienes bastante, podrás diseñar tu propio circuito de acrobacias y colgarlo en Internet para que lo disfruten otros jugadores. Tienes hasta este verano, cuando saldrá el juego, para ir refinando tu habilidad como conductor.

Realizar las escenas de alto riesgo al volante de todo tipo de vehículos será nuestra misión en la secuela de *Stuntman*.

GHOST RIDER | PS2 Y PSP | 2K GAMES | ACCIÓN | FEBRERO

El héroe que vino del Infierno

EL **MOTORISTA FANTASMA** PREPARA SU VENGANZA

El más sobrenatural héroe de Marvel llegará a los cines en febrero interpretado por Nicholas Cage, y de paso protagonizará un juego para PSP y PS2 inspirado en la película. El Motorista Fantasma es Johnny Blaze, un motorista que vendió su alma al Diablo para salvar la vida de su padre. Ahora se ve poseído por el Espíritu de la Venganza, y convertido en un esqueleto llameante recorre las calles vengándose de criminales y entes demoníacos. En el juego disfrutaremos de veloces fases a lomos de la moto de fuego y de escenas de acción a pie en las que usaremos nuestra cadena y nuestros poderes infernales para dar lo suyo a los malos.

EN POCAS PALABRAS

JUEGOS PS3

MARVEL EN TU CONSOLA

Los héroes de la famosa compañía de cómics siguen inspirando películas y sus correspondientes juegos. Este verano veremos **"Los 4 Fantásticos y Silver Surfer"**, y al mismo tiempo tendremos el juego de 2K Games para todas las consolas. **Y en 2008 llegará a los cines "Iron Man"**, que contará con una adaptación a cargo de Sega, que también realizará juegos inspirados en el cómic.



JUEGO PS3

KILLZONE 2 EN LA RED

Guerrilla Games está preparando **capítulos descargables** para su esperadísimo *Killzone* de PS3. Así, además de la historia principal podremos disfrutar **nuevas misiones** que aumentarán la duración de este "shooter" futurista que jugaremos a **finales de 2007**.

JUEGO PS3

SNAKE QUIERE UN SIXASIS

Hideo Kojima, el responsable de la saga *Metal Gear*, ha confirmado que ***MGS4* para PS3 hará uso de la novedosas detección de movimientos** del mando Sixasis. Estamos ansiosos de ver las ideas jugables de Kojima con este sistema. Eso sí, el genio de Konami también ha lamentado que el mando no tenga vibración...



JUEGO PSP

PIRATAS PORTÁTILES

El 23 de febrero llegará a PSP todo un clásico de PC: ***Sid Meier´s Piratas!*** El juego será una apasionante mezcla de acción, exploración y rol que nos meterá en la piel de un pirata del Caribe en el siglo XVII.



JUEGO PSP

SEGA ENSEÑA *AFTER BURNER*

Si el mes pasado os anunciábamos que Sega estaba preparando el renacimiento de *After Burner* en PSP, hoy os podemos mostrar la primera imagen. *After Burner: Black Falcon* nos **traerá acción aérea de la buena a los mandos de 19 aviones de combate reales.**



NUEVA WEB

EL ESTILO DE KONAMI

Konami España ha puesto en marcha una **tienda Online** que hará las delicias de los fans de sus juegos. En ella compraremos **ropa, bandas sonoras y "merchandising"** diversos de títulos como *PES* o *Metal Gear*, además de los propios juegos, claro. La dirección es **www.konamistyle-europe.com/es.**



SOFTWARE

FIRMWARE 3.0 PARA PSP

Sony ya ha lanzado el firmware 3.0. para su portátil, que **añade la conectividad con PS3 y el soporte Playstation Network**, que permitirá bajarse juegos de PSone desde PS3 a la portátil. **En Japón los juegos costarán 525 yenes (unos 4,5 euros).** El servicio comenzará en Europa cuando llegue PS3.

CONCURSO

¿LARA CROFT O LARA WONG?

Con motivo del lanzamiento de ***Tomb Raider Legend* en China,** la compañía encargada de su distribución allí (Sina) ha convocado un concurso para elegir a **la modelo que promocionará el juego** en aquel país. ¿Qué tendrá de malo Karina Adebibe?



SHINJUKU NO OKAMI | PS2 | CAPCOM | AVENTURA DE ACCIÓN | VERANO EN JAPÓN

El brazo japonés de la ley y el orden

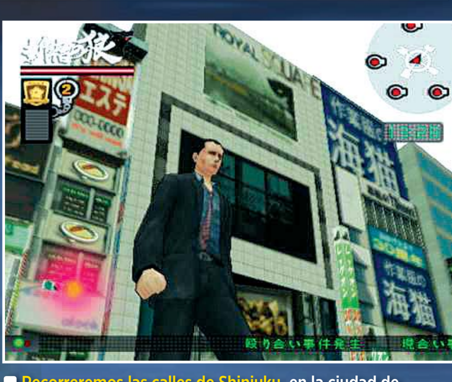
HAY ALGO MEJOR QUE FORMAR PARTE DE LA **YAKUZA:** COMBATIRLA

PlayStation 2 aún sigue siendo un objetivo prioritario para las compañías de videojuegos, y la prueba es que Capcom acaba de anunciar un nuevo e interesantísimo proyecto para la consola: *Shinjuku no Okami* será una aventura de acción en la línea del reciente *Yakuza* de Sega, pero que en esta ocasión nos pondrá del lado de la ley. Controlando al policía Eiji Mikami, recorreremos los bajos fondos de Tokio enfrentándonos a la peligrosa mafia japonesa, en un juego que aunará acción y aventura y en el que disfrutaremos de una atractiva estética "manga" y gráficos "cel-shaded". El juego sale en verano en Japón, y esperamos que pronto se confirme su llegada a Europa.



Shinjuku no Okami, o "El Lobo de Shinjuku" en castellano, nos meterá en la piel de un policía enfrentado a la Yakuza.





Recorreremos las calles de Shinjuku, en la ciudad de Tokio, en una aventura de acción con gráficos "cel-shaded".

H. POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX | PS3, PS2 Y PSP | EA | AVENTURA | VERANO

Días oscuros para un mago

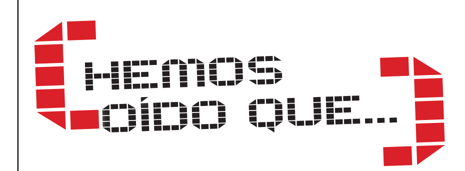
LA AVENTURA MÁS OSCURA DE **HARRY POTTER**

Este verano Harry Potter volverá a los cines con su quinta película, y al mismo tiempo todas las consolas de Sony recibirán el correspondiente videojuego. Las cosas comenzarán a ponerse feas para Harry y sus amigos: tendrán que hacer frente al regreso de Voldemort, desvelar una misteriosa profecía y descubrir los secretos de la Orden del Fénix. Todo en el juego más siniestro del personaje hasta la fecha, y del que sólo se ha revelado que aprovechará todo el potencial de PS2, PS3 y PSP en sus respectivas versiones.



Harry sufrirá en PS3, PS2 y PSP el regreso del malvado Voldemort.





...Take Two prepara 20 juegos para PS3.

Take Two, una de las editoras más importantes de EE.UU., ha confirmado que ya tiene 20 juegos en desarrollo para PS3. Entre los títulos están el esperado *The Darkness*, *L.A. Noire* y, por supuesto, *GTA IV*, que llegará el próximo otoño.

...el Tokyo Game Show está en peligro.

Las ferias masivas (y carísimas) de videojuegos están en crisis. Si en 2007 el E3 de Los Ángeles se convertirá en un evento más modesto, el futuro del Tokyo Game Show es aún más incierto. Compañías como Sony han confirmado que no participarán el año que viene, lo que pone en duda su celebración...

...*Call of Duty* cambiará de ambientación.

¿Cansado de revivir una y otra vez las batallas de la II Guerra Mundial? Pues estás de enhorabuena: algunos rumores afirman que el próximo *Call of Duty* podría abandonar el conflicto y trasladar la batalla a un escenario más moderno.

...*Juiced* y *Saint's Row* se acercan a PS3.

Según los últimos rumores, THQ también apostará fuerte por PS3 y fuentes muy fiables comentan que lanzará un nueva entrega de su saga de velocidad *Juiced* para la nueva consola, y también la adaptación de su juego más exitoso para Xbox 360: la aventura de mafiosos *Saint's Row*.



MONSTER HUNTER PORTABLE 2ND | PSP | CAPCOM | ACCIÓN | FEBRERO (JAPÓN)

A la caza del monstruo

CAPCOM PREPARA UN LANZAMIENTO MASIVO DEL NUEVO **MONSTER HUNTER** PARA PSP

Monster Hunter Portable (*MH Freedom* en Europa) es el juego de PSP más vendido en Japón, así que no es de extrañar que la compañía prepare ya el lanzamiento de la secuela, *Monster Hunter Portable 2nd.* Llegará en febrero al país del Sol Naciente, donde habrá más de 500.000 copias disponibles el día del lanzamiento, una cifra muy superior a la de cualquier otro título de PSP. Eso sí, como el primer *MH*, volveremos a convertirnos en cazadores de monstruos y saurios gigantes, en una aventura de acción con toques de rol que incluirá nuevas criaturas y parajes (como escenarios nevados), y que volverá a destacar por sus cacerías multijugador, tanto en Red Local como Online. Ya sólo queda esperar a que se confirme el lanzamiento europeo de la que será una nueva joya de la portátil.







Las cacerías de monstruos, tanto en red local como por Internet, serán la base del juego.



EL QUIOSCO

PLAYMANÍA GUÍAS Y TRUCOS
» 4,99 € » YA A LA VENTA

LAS MEJORES GUÍAS DEL MOMENTO

Te ayudan a llegar al final de juegazos como ***Scarface*** y los 3 juegos de la trilogía ***Prince of Persia;*** te cuentan todos los secretos de ***Need For Speed Carbono*** y ***DBZ Budokai Tenkaichi 2*** y te ofrece todos los movimientos de ***FIFA 07...***

COMPUTER HOY JUEGOS
» 3,99 € » YA A LA VENTA

¡EL RETORNO DE SAM FISHER!

El nuevo *Splinter Cell* es la novedad más destacada de un número en el que además analizan: *PES 6, Guild Wars, Scarface, Battlefield 2142, F.E.A.R. Extraction Point...*
Y de regalo, *Söldner*, un titulazo que nos invita a luchar en espectaculares batallas multijugador.

NINTENDO ACCIÓN
» 2,99 € » YA A LA VENTA

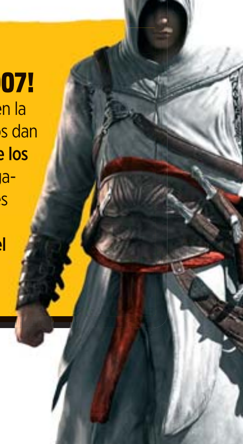
¡LINK VUELVE Y LO HACE EN WII!

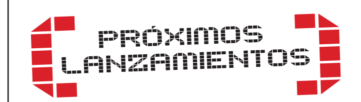
En este número encontrarás **reviews de los primeros juegos de Wii**: *Red Steel, Rayman, Call of Duty* y, por supuesto, el esperado *Zelda Twilight Princess.* Además, incluye un **extenso reportaje** para que conozcas la consola y una guía completa de *Tomb Raider* DS.

HOBBY CONSOLAS
» 2,99 € » 22 DE DICIEMBRE

¡LOS 100 MEJORES JUEGOS PARA EL 2007!

Comienza un nuevo año, y en la próxima Hobby Consolas os dan un **espectacular adelanto de los 100 mejores juegos** que llegarán en los próximos 12 meses para todos los formatos.
A la cabeza de todos ellos, **el esperado *Assassin´s Creed*** para PS3 y Xbox 360.





PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

PS2

Período del 1 al 15 de diciembre

Capitán Escarlata
Eragon
Final Fantasy X-2 Platinum
Rayman Raving Rabbids
Star Trek: Encounters
Star Trek: Tactical Assault
Superman Returns
World Series of Poker: TC

Semana del 15 al 24 de diciembre

Cartoon Network Racing
KOF Maximun Impact 2
Mysteries fo the Karakuri
Phantasy Star Universe
Super Fruitfall
Tokobot Plus:

Semana del 8 al 14 de enero

Padre de Familia: el Videojuego
Playwize Poker and Casino



Eragon quiere ser el tema de estas navidades: película y videojuego para que tengamos un diciembre de dragones.

PSP

Período del 1 al 15 de diciembre

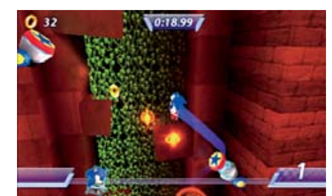
Brothers in Arms D-Day
Eragon
Football Manager 2007
La Liga de la Justicia: Héroes
Los Sims 2 Mascotas
Marvel: Ultimate Alliance
PES6 Pro Evolution Soccer 6
Star Wars Lethal Alliance
World Series of Poker: TC
WWE SmackDown! vs. Raw 2007

Semana del 15 al 24 de diciembre

Sonic Rivals
EA Replay

Semana del 8 al 14 de enero

Padre de Familia: el Videojuego
Playwize Poker and Casino
Prince of Persia Rival Swords
Rainbow Six: Vegas
Super Fruitfall
The Con



Sonic regresa a PSP con un veloz y trepidante plataformas.

Nota. Estas fechas son orientativas.

CALENDARIO

DEL 15 DE DICIEMBRE AL 15 DE ENERO

VIERNES 15/12

ESTRENO EN CINES
ERAGON
Cuando ya llevamos unos días disfrutando del juego, por fin se estrena esta esperada película, uno de los bombazos de esta Navidad.
www.eragonmovie.com/

LUNES 18/12

LANZAMIENTO PSP
SONIC RIVALS
El erizo azul vuelve con una versión para la portátil de su trepidante concepto de plataformas. Para los saltarines más veloces.
www.sonicrivals.com

MARTES 19/12

ESTRENO EN DVD
SILENT HILL
Si eres de los que disfrutas pasando miedo y además eres fan de la saga de Survival Horror de Konami, tienes que tener esta película.
www.sonypictures.com/movies/





MIÉRCOLES 20/12

ESTRENO EN DVD
PIRATAS DEL CARIBE 2: EL COFRE DEL HOMBRE MUERTO
Otra gran película que te puedes pedir para reyes. Aventuras, acción y mucho humor en una de piratas.
http://www.disney.es/

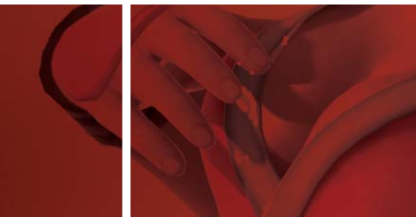
JUEVES 21/12

ESTRENO EN UMD
PASADO DE VUELTAS
Divertida parodia del mundo de carreras de fórmula Nascar, con un humor exagerado y casi absurdo, bromas tontas... Muy "yankee"
www.sonypictures.com/movies/











JUEVES 28/12

LANZAMIENTO PS2
KOF MAXIMUM IMPACT 2
KOF es sinónimo de lucha en 2D, pero los *Maximun Impact* llevan a los luchadores de la saga a escenarios 3D más "actuales". ¡Descúbrelo!
www.virginplay.es



LUNES 01/01

ESTRENO EN CINES
EL GRITO 2
La pesadilla continúa en esta secuela que es un "remake" de la popular película de terror japonesa "La Maldición 2". Da miedo de verdad...
www.sonypictures.com/movies/

MARTES 02/01

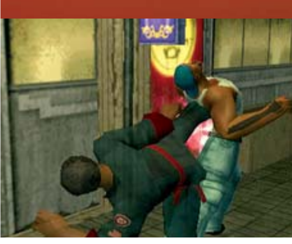
LANZAMIENTO PSP
THE CON
Con bastante retraso (lleva más de un año a la venta en USA), este brutal juego de lucha llega por fin a España de la mano de Proein.
www.proein.com





VIERNES 05/01

LANZAMIENTO PSP
RAINBOW SIX VEGAS
Las Vegas es el escenario del nuevo capítulo de esta famosa saga de acción táctica. La ciudad que nunca duerme te necesita...
www.ubisoft.es









MIÉRCOLES 10/01

LANZAMIENTO PSP
PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS
Tras algunos retrasos, el Príncipe de la acción y las plataformas volverá a la portátil de Sony con su aventura más espectacular en PSP.
www.ubisoft.es



JUEVES 11/01

LANZAMIENTO PS2/PSP
PADRE DE FAMILIA
Seguro que ya estás disfrutando en La Sexta de esta irreverente serie de dibujos animados. Pues en enero tendrás su videojuego.
www.taketwo.es

VIERNES 12/01

ESTRENO EN CINES
ROCKY BALBOA
Sylvester Stallone vuelve a los cuadriláteros encarnando al mítico Rocky, en el que será el combate más difícil de su vida (y van seis).
www.rockythemovie.com



PÁGINA DE PUBLICIDAD

LA SAGA DE **JUEGOS DE ROL** POR EXCELENCIA SE DESPIDE DE PS2

FINAL FANTASY® XII

Playmania ¡YA LO HEMOS JUGADO! ...Y EN CASTELLANO

PS2 afronta el lanzamiento de su futura sustituta haciéndole frente con sus mejores y más impresionantes juegos... Y *FFXII*, la despedida de esta mítica saga de PS2, es un claro ejemplo de lo que la consola aún sorprende.

PS2 | ROL | SQUARE ENIX | FEBRERO

Junto con *God of War II*, del que os hablamos el mes pasado, *FFXII* es uno de los títulos más importantes que aún nos quedan por disfrutar en PS2. Nosotros ya hemos podido jugar largo y tendido con la versión en castellano del juego, y aquí os adelantamos nuestras primeras impresiones...

Nueva fantasía "clásica"

Durante los últimos 20 años, *FF* y *Dragon Quest* han sentado las bases del género: aventuras épicas, posibilidad de conversar con cientos de personajes, evolución de los protagonistas, combates por turnos, aparición aleatoria de enemigos... Esta ha sido la norma, y ahora, justo cuando la saga se despide de PS2, Square Enix quiere cambiar las cosas para dejarnos un sabor de boca inolvidable con un juego que irá más allá de todo lo visto... Eso sí, pese a todas las novedades y cambios, la esencia permanece intacta y nada más empezar a jugar notarás que se trata de un "*FF* más", pero a la vez, distinto. Sistema de combates, libertad para moverte por el mundo y activar ciertos eventos... Pero no nos precipitemos.

Un reino de magia y fantasía

La historia se desarrolla en Ivalice, un mundo mágico conocido por los seguidores de *FF Tactics* (disponible en nuestro país en GBA, inédito en Psone). Allí seremos testigos de una encarnizada lucha entre dos imperios, Arcadia y Rozaría, quienes pug-



FFXII va a ser el último gran juego de rol de PS2, una aventura épica con un acabado gráfico excepcional.



Su sistema de juego ofrecerá novedades en todos los frentes, como unos combates más ágiles, amenos y divertidos.



Gráficamente, *FFXII* va a ser la entrega más impactante de toda la saga, con unos escenarios y personajes insultantemente ricos en detalle, que podremos observar desde el ángulo que queramos (será posible controlar la cámara con el stick derecho).





nan por invadir el reino de Dalmasca. En este último vive Vaan, el protagonista del juego, un joven que ha perdido a casi toda su familia en la guerra y que decide plantar cara al invasor. En principio sólo aspirará a recuperar parte de la riqueza que les ha sido robada, pero poco a poco irá conociendo a los más variados personajes, como a Balthier y Fran, dos piratas del aire; o Asche, la princesa del reino, que irán cambiando su forma de ver la vida y sus metas. Y todo, como en otros *FF*, con una ambientación que mezclará elementos medievales (armaduras, castillos...) con otros más fantásticos, como los ya famosos barcos voladores o la existencia de razas de aspecto monstruoso, y bajo un acabado gráfico muy cercano al mítico *Vagrant Story*, también de Square Enix.

FFXII es la despedida de la serie en PS2, y promete ser la entrega más original e innovadora de la última década de la saga.

El "último grito" en rol...

Tras la intro-tutorial, en la que veremos cómo Dalmasca es invadida tras una conspiración, descubriremos que muchas cosas han cambiado. Detalles como controlar la cámara (girarla, subirla o bajar...) o que podemos movernos con total libertad por los amplios entornos o en los combates, como en los juegos de acción, son sólo un anticipo de lo que nos espera. De hecho, los creadores de este *FF* parecen haber escuchado los ruegos y súplicas de los usuarios y hay cambios muy esperados, como la desaparición de los »

UN *FF* MARCADO POR SUS CREADORES...

En el desarrollo de *FFXII* han intervenido algunos de los genios del género, como Yasumi Matsuno, creador de joyas como *Ogre Tactics*, e Hiroshi Minagawa, director de arte de, entre otros, *Final Fantasy Tactics* y *Vagrant Story*.



HIROSHI MINAGAWA visitó Madrid y nos desveló interesantes aspectos sobre su último juego, *FFXII*.



VAGRANT STORY es el referente estético de este *FF*: ambientación medieval, personajes realistas...



FF TACTICS Se desarrolla en Ivalice, igual que *FFXII*. Un lugar que mezcla de forma fantástica cultura, razas...



Ivalice es un mundo lleno de vida, repleto de ciudades atestadas de gente variopinta.



Vestuarios, rostros, animaciones faciales... los personajes de *FFXII* son increíbles.



Ciudades como Rabanasta o Bhujerba son unos amplios escenarios, repletos de tiendas, sitios que explorar y misiones que cumplir.



La beta con la que estamos jugando está en castellano, y fiel a la tradición, los textos están muy cuidados y bien adaptados.



En el "bestiario" de enemigos tienen cabida más de 100 criaturas distintas, y podremos consultarlo como una enciclopedia.

combates aleatorios, que ya no hay, al tiempo que han "modernizado" el sistema de juego con las últimas tendencias en el rol. Así, a la hora de jugar, *FFXII* casi parece un MMORPG o juego de rol multijugador Online, ya que sólo manejamos a un personaje (aunque nos pueden acompañar hasta 3 más), podemos evitar a los enemigos o pelear con ellos, conversar y activar Quest (o misiones secundarias) en unas hiperpobladas ciudades... Eso sí, sigue siendo un juego de rol sin opciones de juego por Internet...

Con "licencia" para divertir

Las novedades también afectan a la forma en la que evolucionan los personajes. Así, tras el tablero de esferas de *FFX* y los colgantes y cambios de ropa de su secuela la *X-2*, *FFXII* ofrecerá un sistema nuevo, basado en "Licencias". Estas licencias nos permitirán convertir a nuestro personaje en lo que queramos con total libertad: podemos tener dos magos blancos, un equipo de guerreros...



Las CG, o secuencias de vídeo como la intro, no serán muy abundantes, pero sí increíbles... como las escenas realizadas con el motor gráfico del juego.

COMBATES QUE ATRAPARÁN...

El sistema de combate presentará profundos cambios. Para empezar no son aleatorios, sólo manejamos a un personaje (pero podemos cambiarlo), nos movemos como en un juego de acción...



¡EVÍTALOS! Vemos a los enemigos en el escenario, y podemos optar por pelear o huir de ellos.



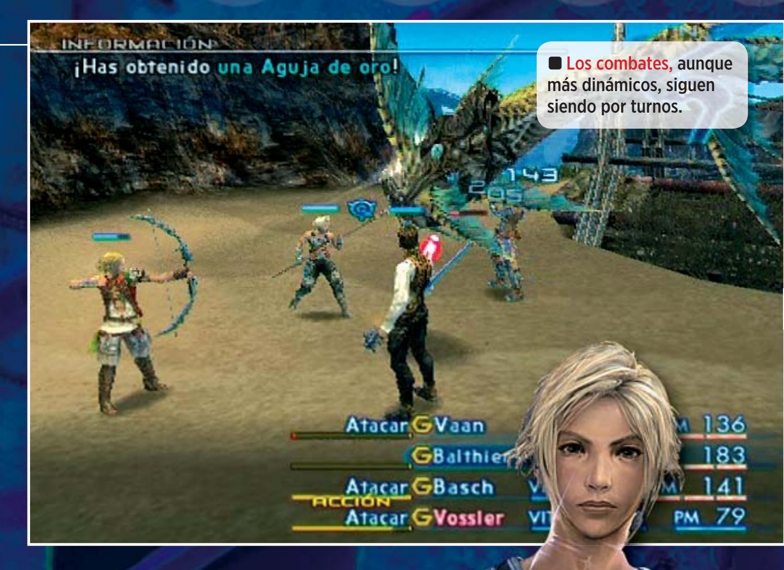
EN COMBATE... Los arcos indican el enemigo al que atacaremos con golpes, objetos, magias...



TÉCNICAS ESPECIALES Y por supuesto, no faltarán las invocaciones, los golpes especiales...



Penelo, Balthier y Vaan son 3 de los 6 personajes que formarán nuestro equipo. Por desgracia sus voces se quedarán en inglés...



Los combates, aunque más dinámicos, siguen siendo por turnos.



Hasta 10 personajes, entre compañeros y enemigos, pueden participar en los combates, dando lugar a una gran ensalada de magias, efectos, golpes...

Disponemos de un mapa para ubicar nuestro siguiente destino, las tiendas...

Vaan, Basch y Penelo protagonizan una de las muchas tramas del juego.

Así, podemos jugar como más nos guste, sin obligarnos a evolucionar a nuestros personajes de una forma predeterminada. A su vez, las licencias integran otra novedad, y es que los puntos de experiencia obtenidos en combate nos permiten desbloquear habilidades, hechizos, el uso de una determinada invocación o habilitar el uso de un tipo de armas... Pero para poder utilizarlas tendremos que comprarlas antes en una tienda.

Los combates aleatorios han dejado su lugar a unos enfrentamientos más dinámicos y divertidos, que gustarán a todo el mundo.

Es otro detalle más de un título que promete convertirse en el mejor juego de rol de PS2.

Y para rematar la "faena"...

Por si este afán para innovar y mejorar la experiencia "*FF*", fuera poco, Square Enix ha conseguido rematar un aspecto técnico de verdadero infarto: modelado de personajes, diseño de escenarios, ausencia de tiempos de carga, un soberbio doblaje (aunque en inglés), una cuidada traducción al castellano... Por eso, a poco que te guste *FF*, no deberías perderte su excepcional despedida de PS2.

» EVOLUCIÓN DE PERSONAJES Y CONTROL DE COMPAÑEROS

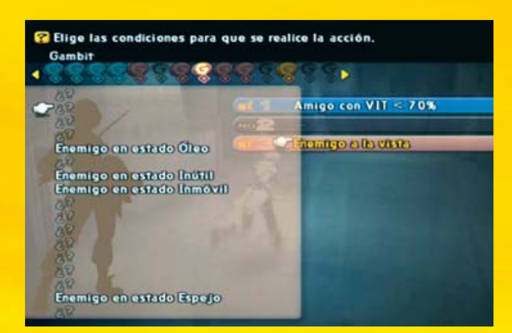
Un aspecto clave de los RPG es la evolución de los personajes y en este sentido *FFXII* va a optar por un sistema abierto (podemos convertirlos en lo que queramos) basado en las "Licencias". Estos tableros ofrecen habilidades que vamos desbloqueando con la experiencia obtenida en combate (elegimos cuáles activamos). Además, aunque manejamos sólo a un personaje, también podemos dar pautas a nuestros compañeros...



LICENCIAS Este tablero nos permite elegir las habilidades del personaje: magia, uso de armas, invocaciones...



ARMAS Y PROTECCIONES Sólo podremos usar ciertas armas si tenemos la habilidad en nuestra Licencia.



GAMBIT Este sistema permite fijar la forma de actuar de nuestros compañeros: cúrame si tengo poca vida... etc.

PÁGINA DE PUBLICIDAD



LO QUE DEBES SA

El futuro se

Desde el 11 de noviembre PS3 es una realidad que ya se puede tocar y disfrutar en Japón y Estados Unidos... aunque en Europa todavía nos toca esperar hasta marzo. Eso sí, en PlayManía tenemos una PS3 desde finales de octubre y en estas páginas os adelantamos todo lo que debéis saber sobre ella...

Las 5 claves máquina

PS3 va a ser mucho más que una consola. Es una máquina que ha nacido con la vocación de ocupar un lugar privilegiado en el salón de casa al integrar numerosas funciones: reproducir vídeo en alta

1 Consola de nueva

Es la función más obvia de PS3, pero no por ello la menos importante. PS3 será una consola para jugar y ofrecerá títulos que irán más allá de lo que estamos disfrutando ahora: **mejores gráficos e inteligencia artificial, nuevas posibilidades y géneros**... Los primeros juegos apuntan maneras y de aquí a un año llegará la artillería pesada.



El lanzamiento



Ken Kutaragi: el padre espiritual de las tres consolas de Sony fue el encargado de entregar la primera consola vendida en Japón.

BER DE LA NUEVA CONSOLA DE SONY

llama PS3

de una revolucionaria

definición, visor de fotos, navegador web... Además, cuenta con el último grito en tecnología, por lo que su ciclo de vida será más largo que el de cualquier otra consola. Estos son, a grandes rasgos, sus pilares:

generación

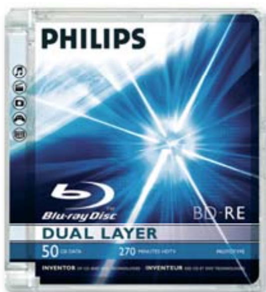


Los primeros juegos resultan sorprendentes: *Resistence* ha sido el juego más impresionante del lanzamiento, y *Fight Night 3* promete mucho.

2 Blu-ray: el formato del futuro

PS3 lleva un lector de discos Blu-ray, **el siguiente paso en la evolución del DVD**. La capacidad de estos discos es hasta **10 veces superior a la de un DVD** convencional, es decir, 50 gigas, por lo que los programadores no tendrán problemas a la hora de utilizar **texturas de mayor calidad, incluir más pistas de audio e idiomas**... Además, las películas se beneficiarán de este formato y serán en Alta Definición...







Discos Blu-ray: todos los juegos de PS3 se lanzarán en este formato, que también está siendo adoptado por la industria del cine.

En Alta definición 3



Para disfrutar al máximo tanto de los juegos de PS3 como de las películas en Blu-ray es recomendable, que no imprescindible, disponer de un televisor de Alta Definición. Gracias a estas teles vamos a disfrutar de unos **juegos más nítidos, detallados, impresionantes**... Sí, se puede jugar en una tele de tubo, pero no va a ser lo mismo.

Sólo las teles HD nos van a permitir disfrutar de los juegos de PS3 en todo su esplendor.

de PS3 en Japón y Estados unidos

PS3 nació el 11 de noviembre de 2006 en Japón. Ken Kutaragi, el padre de la marca PlayStation, fue el encargado de entregar la primera consola, en unos grandes almacenes de productos electrónicos llamados Bic Camera. La única nota negativa fue la escasez de consolas, ya que para el día de lanzamiento tan sólo hubo 83.000 máquinas. En Estados Unidos pasó algo similar el día 17 de noviembre, la fecha de lanzamiento en USA, donde tan sólo hubo 180.000 consolas. Sir Howard Stringer, el presidente de Sony, fue el encargado de dar el pistoletazo de salida de PS3 en USA. Eso sí, en ambos países, para conseguir una consola hubo que esperar largas colas, noches en vela... y en USA, hubo incluso disparos y robos.



Japón "is different": algunas tiendas movieron las colas a los aparcamientos por el mal tiempo.



En USA: muchas colas, mucha tensión en las últimas horas... y pocas consolas a la venta.

CURIOSIDADES

- **Mendigos en las colas:** algunos desalmados los "contrataron" para poder comprar más consolas y revenderlas posteriormente.
- **El efecto "Ebay":** en esta página de subastas online se han vendido 15.000 PS3 a un precio siempre superior a los 1200 dólares.
- **Un juego y medio por consola:** esa es la media de ventas con la primera remesa de PS3.
- **A punta de pistola:** en USA hubo robos en tiendas, e incluso en la colas, donde desplumaron a la gente que esperaba...
- **El robo más curioso:** en USA, unos chorizos robaron un camión que transportaba un cuadro de Goya... pensando que en su interior encontrarían consolas PS3 para revenderlas.



4 Un brillante futuro Online

Si PS2 nos ha introducido en el juego Online de forma más bien "tímida", PS3 va a ser justo todo lo contrario. De primeras, la consola nos permitirá **crearnos una cuenta en la red PlayStation** (PlayStation Network), una red gratuita que ofrecerá variados servicios: partidas multijugador Online de nuestros juegos favoritos, listas de amigos (para enviarles mensajes, realizar videoconferencias o saber a qué están jugando)... Por si fuera poco, la tienda PlayStation nos permitirá **descargar contenidos de todo tipo**, desde demos y juegos completos de PS3 a vídeos de futuros lanzamientos, juegos de PSone para el emulador de PSP... La cosa promete, desde luego.



La tienda PlayStation ofrecerá contenidos de distinto tipo: demos, vídeos, ampliaciones de juegos...



PSone en PSP: por ahora, los juegos de PSone para PSP sólo se pueden comprar en la tienda.



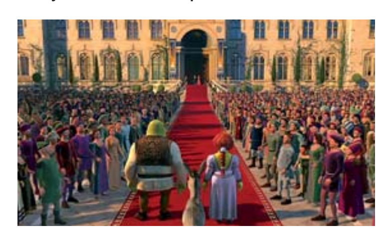
Partidas Online: será posible localizar a tus amigos para unirte rápidamente a su partida.

5 Infinitas funciones

PS3 seguirá la filosofía de PSP y **gracias a un sistema de actualizaciones podrá incorporar nuevas funciones** y estar siempre al día.
De serie, PS3 ofrecerá una gran variedad de funciones, como **reproducir música** en formato digital (mp3, Atract...), **convertir CD de música a mp3, visualizar fotos, ver numerosos formatos de vídeo, navegar por Internet**... De hecho, las posibilidades irán más allá, ya que la consola nos permitirá **instalar un sistema operativo basado en Linux** para acceder a otras muchas funciones, como un procesador de textos.



Convierte a MP3: introduce un disco de música y almacénalo en mp3 en el disco duro.



Remote Play: PSP podrá reproducir los vídeos y contenidos del disco duro de PS3.



Puente con PSP: PS3 nos permitirá descargar de la tienda los juegos de PSone para PSP, y copiarlos en la portátil para jugarlos.

Sixaxis: ¿un mando revolucionario?

Mucho se ha dicho sobre el mando de PlayStation 3 y poco bueno. Que si innova muy poco, que si es demasiado parecido al Dual Shock 2, que si se echa en falta la vibración, que si pesa poco y parece de "juguete"... Lo cierto es que una vez superado el "trauma inicial", el mando empieza a convencer.

Su principal novedad, la detección del movimiento, funciona a las mil maravillas en los títulos que hemos probado, como *Lair* o *MotorStorm*. Los gatillos L2 y R2 son muy cómodos y el botón central "PS" ofrece opciones como apagar la consola, asignar el mando a un jugador o acceder a las funciones del menú principal.





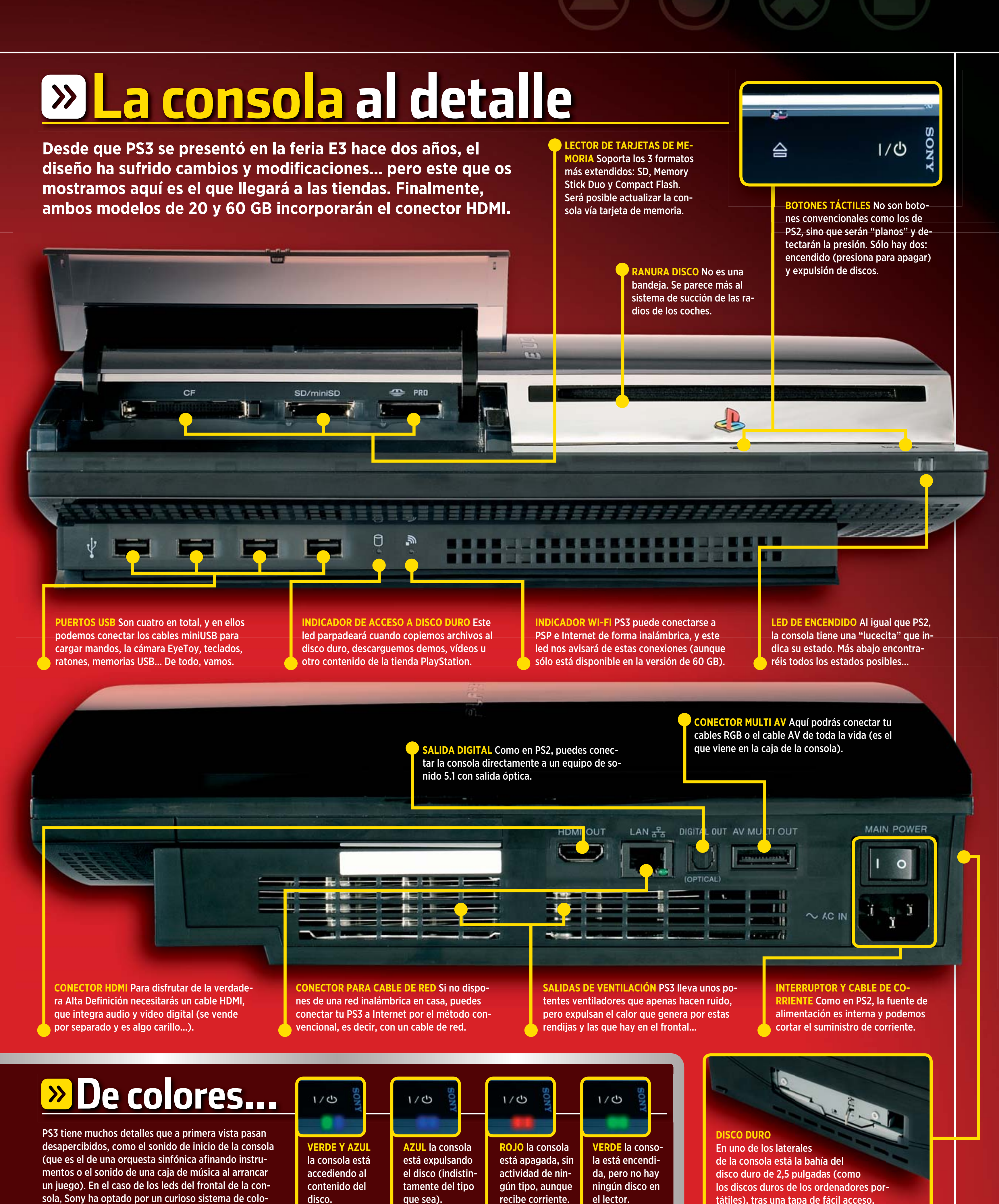
Giros en las tres dimensiones: el sixaxis, o seis ejes, está preparado para reconocer tres tipos de giro. El primero (izquierda) sería el que hacemos con un volante, mientras que el segundo (derecha) reproduce el movimiento que haríamos con la palanca de un avión para ascender o descender y realizar vueltas de tonel.



Desplazamientos: el mando también reconoce el movimiento en los tres ejes (X, Y, Z). Así, podemos mover el mando de izquierda a derecha, de arriba a abajo y de adelante a atrás para mover objetos en el espacio.

» La consola al detalle

Desde que PS3 se presentó en la feria E3 hace dos años, el diseño ha sufrido cambios y modificaciones... pero este que os mostramos aquí es el que llegará a las tiendas. Finalmente, ambos modelos de 20 y 60 GB incorporarán el conector HDMI.



LECTOR DE TARJETAS DE MEMORIA Soporta los 3 formatos más extendidos: SD, Memory Stick Duo y Compact Flash. Será posible actualizar la consola vía tarjeta de memoria.

BOTONES TÁCTILES No son botones convencionales como los de PS2, sino que serán "planos" y detectarán la presión. Sólo hay dos: encendido (presiona para apagar) y expulsión de discos.

RANURA DISCO No es una bandeja. Se parece más al sistema de succión de las radios de los coches.

PUERTOS USB Son cuatro en total, y en ellos podemos conectar los cables miniUSB para cargar mandos, la cámara EyeToy, teclados, ratones, memorias USB... De todo, vamos.

INDICADOR DE ACCESO A DISCO DURO Este led parpadeará cuando copiemos archivos al disco duro, descarguemos demos, vídeos u otro contenido de la tienda PlayStation.

INDICADOR WI-FI PS3 puede conectarse a PSP e Internet de forma inalámbrica, y este led nos avisará de estas conexiones (aunque sólo está disponible en la versión de 60 GB).

LED DE ENCENDIDO Al igual que PS2, la consola tiene una "lucecita" que indica su estado. Más abajo encontraréis todos los estados posibles...

SALIDA DIGITAL Como en PS2, puedes conectar la consola directamente a un equipo de sonido 5.1 con salida óptica.

CONECTOR MULTI AV Aquí podrás conectar tu cables RGB o el cable AV de toda la vida (es el que viene en la caja de la consola).

CONECTOR HDMI Para disfrutar de la verdadera Alta Definición necesitarás un cable HDMI, que integra audio y video digital (se vende por separado y es algo carillo...).

CONECTOR PARA CABLE DE RED Si no dispones de una red inalámbrica en casa, puedes conectar tu PS3 a Internet por el método convencional, es decir, con un cable de red.

SALIDAS DE VENTILACIÓN PS3 lleva unos potentes ventiladores que apenas hacen ruido, pero expulsan el calor que genera por estas rendijas y las que hay en el frontal...

INTERRUPTOR Y CABLE DE CORRIENTE Como en PS2, la fuente de alimentación es interna y podemos cortar el suministro de corriente.

» De colores...

PS3 tiene muchos detalles que a primera vista pasan desapercibidos, como el sonido de inicio de la consola (que es el de una orquesta sinfónica afinando instrumentos o el sonido de una caja de música al arrancar un juego). En el caso de los leds del frontal de la consola, Sony ha optado por un curioso sistema de colores, que os indicamos a continuación...

VERDE Y AZUL la consola está accediendo al contenido del disco.

AZUL la consola está expulsando el disco (indistintamente del tipo que sea).

ROJO la consola está apagada, sin actividad de ningún tipo, aunque recibe corriente.

VERDE la consola está encendida, pero no hay ningún disco en el lector.

DISCO DURO
En uno de los laterales de la consola está la bahía del disco duro de 2,5 pulgadas (como los discos duros de los ordenadores portátiles), tras una tapa de fácil acceso.

10 Cosas que te sorpren

PS3 es mucho más que una consola y, tras el ansia inicial de probar los primeros juegos y experimentar con su versatilidad multimedia, llega el momento de bucear en sus menús y descubrir las numerosas sorpresas que esconde. Nosotros ya hemos trasteado a fondo con la consola, y éstas son algunas de las virtudes que más nos han sorprendido...

1 Música a la carta

PS3 nos permitirá realizar muchas funciones que nunca antes han estado presentes en una consola de sobremesa. Por empezar por algún lado, podremos **convertir nuestros discos de música a mp3** u otro formato digital, almacenar estas canciones en nuestro disco duro y **escucharlas mientras navegamos por Internet** (podremos tener hasta 5 ventanas abiertas a la vez). Y eso es sólo el principio: por medio del sistema de actualizaciones, PS3 podrá añadir nuevas funciones...



El navegador de PS3: podremos manejarlo con ratón y teclado, permitirá tener cinco ventanas abiertas a la vez, descargar contenido...

2 Disco duro intercambiable



Cambio de disco duro: será un proceso muy sencillo, y nos permitirá disfrutar de más capacidad para guardar vídeos, demos, música...

Si los 20 ó 60 gigas de disco duro que trae de serie PS3 te saben a poco, puedes estar tranquilo, ya que **será posible cambiar el disco duro de una forma muy sencilla** y sin perder la garantía. Son compatibles todos los discos duros de 2.5" SATA (como los de los portátiles), y no existen restricciones de capacidad (**funcionan los de 200 o más gigas**). Eso sí, algunos modelos de ciertas marcas pueden dar problemas... En cualquier caso, este espacio extra nos permitirá almacenar aún más contenido.

3 Un ordenador en el salón

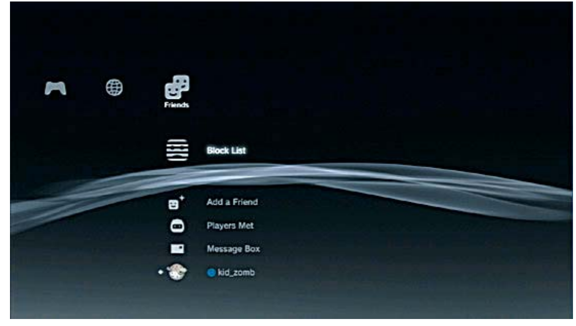
Otra de las grandes sorpresas de PS3 es que podremos **instalar un segundo sistema operativo basado en Linux** (Yellow Dog 5.0) con el que PS3 ofrecerá además la misma funcionalidad que un ordenador personal. Es decir, podremos utilizar nuestras **cuentas de correo electrónico** personales, escribir en un **procesador de textos**, navegar con Mozilla Firefox... y por supuesto, **utilizar emuladores de otros sistemas**. En este sentido, PS3 será como tener un ordenador conectado a la tele...



Yellow Dog es el sistema operativo basado en Linux más compatible con PS3, al que se irán añadiendo mejoras y nuevas funciones.

4 ¿Amigos? Cientos

La red PlayStation nos permitirá tener contacto con cientos de jugadores (por medio de las partidas Online), a los que podremos agregar a nuestra lista de amigos, **mandar mensajes o incluso establecer una videoconferencia** con ellos. Todas estas opciones estarán centralizadas en la lista de amigos, que nos permitirán gestionar nuestros contactos de forma muy sencilla, y al tiempo con opciones imprescindibles, como bloquear a personas molestas o ver a qué están jugando.



Las listas de amigos: será una opción central para aquellos que jueguen Online, ya que nos permitirá encontrar rápidamente a nuestros amiguetes.

5 Instala y todo irá mejor



Desde la categoría "Juego" podremos gestionar las partidas salvadas y los archivos que instalemos para, por ejemplo, acortar tiempos de carga.

Muchos títulos nos permitirán instalar ciertos archivos y componentes del juego para que la experiencia sea mejor, más rápida y fluida. Así, por poner un ejemplo, **los tiempos de carga** de determinados títulos como *Gran Turismo 5* **pasarán de 15-20 segundos a 3**... no está mal, ¿eh? Otro posible uso estará en los **juegos de rol multijugador Online**, que también requerirán instalar ciertas partes del juego en el disco duro, como ya pasó con *Final Fantasy XI* en PS2 (inédito en España).

derán de PlayStation 3

6 Vídeos y fotos a tu gusto

PS3 se "tragará" **numerosos formatos de vídeo**, ya sea en Alta Definición o mp4 (desde PSP), aunque no Divx. Por su parte, la **visualización de fotos** irá mucho más allá que lo visto en PSP, y permitirá todo tipo de **efectos y presentaciones**, algunas de ellas muy vistosas.



El visor de fotos contará con vistosos efectos como este, en el que las fotos caen a una mesa "virtual".

7 Diccionario

La comunicación jugará un papel muy importante en PS3, y por eso **incluirá un completo diccionario** que actuará de dos formas. Por un lado corregirá nuestras faltas de ortografía y, por otro, recordará las entradas más frecuentes para, por ejemplo, evitarnos tener que escribir toda la palabra cuando naveguemos por Internet.



El diccionario de PS3 corregirá nuestras faltas a la hora de enviar mensajes a nuestros amigos.

8 Conexión total con PSP

La última actualización de PSP incluye opciones de conexión entre PSP y PS3. Así, **vía Wi-Fi, podremos utilizar la portátil como un reproductor remoto**, para ver los vídeos y fotos del disco duro de PS3 en la pantalla de PSP, o incluso guardar archivos en la Memory Stick...



PSP tendrá multitud de usos conectada a PS3: almacenar archivos, reproducir vídeos de forma remota...

9 Tarjetas "infinitas"

Con el adaptador de Memory Cards, el disco duro de PS3 también servirá para **guardar todas las partidas de nuestros juegos de PS2 y PSone** (que hasta podremos copiar en una Memory Stick). De este modo, podremos seguir jugando en PS3 a nuestros juegos de PS2 y PSone allí donde los dejamos a medias. Eso sí, por ahora no se puede hacer el proceso a la inversa, copiar del disco duro a la Memory Card...

10 ¿Qué tipo de periférico prefieres?



PS3 reconoce multitud de periféricos USB, como la cámara EyeToy de PS2.

Teclados, ratones y headsets USB, periféricos Bluetooth e incluso la cámara EyeToy han sido reconocidos por PS3 sin ningún problema. Lo mismo ha pasado con muchos **reproductores de mp3** de disco duro, **memorias USB** o pendrives y otros variados periféricos USB.

» Los primeros periféricos

Siempre que se lanza una nueva consola, los fabricantes de periféricos empiezan a idear nuevos complementos... Y PS3 no ha sido una excepción. Los primeros en llegar serán cables de todo tipo, aunque los dos más importantes serán el cable HDMI (imprescindible si tienes una tele HD) y el cable por componentes, que da mejor resultado que el cable A/V que viene con la consola. Eso sí, id preparando la cartera porque el cable HDMI es bastante caro (entre los 30 y los 60 euros dependiendo de la calidad). Tampoco podía faltar un mando a distancia oficial para explotar todas las funciones multimedia de la consola, sin olvidarnos de bases para poner la consola en vertical, cargadores de hasta cuatro sixaxis simultáneos...

Mando a distancia: para manejar todas las funciones de reproducción de vídeo y foto, nada como este mando.

Cable HDMI: Para disfrutar de la alta definición será necesario uno de estos cables, aunque son algo caros.

Cable por componentes: si tienes una tele moderna, pero anterior a la era HD, este cable te ofrecerá más calidad de imagen que el cable A/V.

Los juegos del lanzamiento

PS3 se ha puesto a la venta en Estados Unidos y Japón con una selección de juegos en la que ha habido un poco de todo: shooters, deportivos, velocidad... Lógicamente son juegos de primera generación y tienen sus fallos, pero alguno de ellos, como *Resistance*, son un claro indicativo de lo que podemos esperar de la consola en el futuro...

PS3 | SONY | SHOOTER SUBJETIVO | MARZO 2007

Resistance: Fall of Man

LA PRIMERA DEMOSTRACIÓN DE LO QUE PS3 ES REALMENTE CAPAZ DE HACER...

PS2, Xbox y otras consolas más recientes fracasaron en un aspecto: impresionar con sus primeros juegos. Eso no va a pasar con PS3, que tiene en *RFOM* su mejor aval y no nos referimos sólo al apartado gráfico... Este shooter subjetivo nos trasladará a una realidad alternativa, en la que la II Guerra Mundial no llegó a suceder y una raza alienígena invadió la tierra. Nuestra tarea será pelear contra esta fuerza imparable en unos intensísimos tiroteos, que irán más allá de avanzar como locos y disparar sin mirar, ya que tendremos que usar estratégicamente un amplio y original arsenal, pensado para ser efectivo en las más variadas situaciones: rifles cuyas balas atraviesan paredes y objetos, cañones que generan escudos o crean una torreta defensiva... A esto se une la variedad de enemigos y campos de batalla en los que pelearemos, los modos multijugador y un apartado gráfico tan sólido como impresionante.

VALORACIÓN: EXCELENTE
A poco que te guste la acción, *RFOM* debe ser el juego que compres junto con la consola.



La ambientación es impresionante: explosiones, tiroteos multitudinarios, caos... Y todo con un nivel de detalle realmente elevado.

La variedad y cantidad de enemigos es otro de los puntos fuertes del juego.

El sensor de movimiento del Sixaxis también tendrá su utilidad, como por ejemplo, para soltarnos de los enemigos que se nos acoplen a la cara...

Los modos multijugador Online para 40 jugadores, o para 4 a pantalla partida son otra de sus bazas.

PS3 | ACTIVISION | SHOOTER SUBJETIVO | MARZO 2007





Call of Duty 3

LA MEJOR Y MÁS BRUTAL RECREACIÓN DE LA GRAN GUERRA

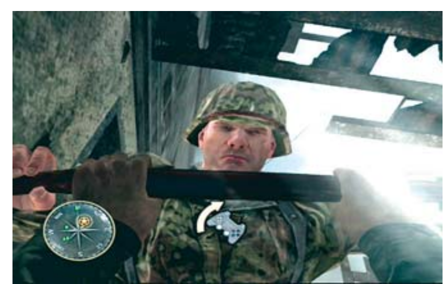
Este viejo conocido de PS2 lucirá mejor que nunca en PS3, donde la acción que todos conocemos se beneficiará de miles de impresionantes detalles: más explosiones, personajes y caos en pantalla, detalles como uniformes que se ensucian y se humedecen, mejores animaciones faciales, escenarios más amplios... Sin duda un dechado de virtudes gráficas en el que tampoco faltarán los modos Online.

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Sólido, impresionante... La mejor recreación de una guerra que se pueda encontrar en una consola.



Caos, explosiones, multitud de enemigos y aliados corriendo y disparando... Es la guerra.





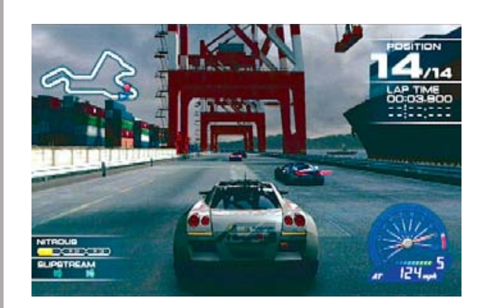
PS3 | NAMCO BANDAI | VELOCIDAD | MARZO 2007

Play Manía ¡YA LO HEMOS JUGADO!



Ridge Racer 7

UNA SAGA FIEL AL DEBUT DE LAS CONSOLAS DE SONY





Si Sony lanza una consola, Namco tiene un *Ridge Racer* listo... y PS3 no ha sido una excepción. Esta entrega recoge las bases de la saga (conducción arcade, derrapes...) y los mezcla con las novedades de las entregas de PSP, como la barra de turbo, y otras de cosecha propia, como la posibilidad personalizar los vehículos. Además, otorga gran importancia a los modos de juego Online y al apartado visual: es el primer juego en correr a 1080p. En ocasiones resulta hasta fotorrealista...

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Un arcade duradero, muy sólido gráficamente, con una jugabilidad a prueba de bombas y modo Online.



Coches ficticios, aunque modificables, están a tu alcance en este vertiginoso arcade de conducción, siempre fiel al debut de una consola de Sony.

PS3 | SONY | ACCIÓN | MARZO 2007

Play Manía ¡YA LOS HEMOS JUGADO!

Genji. Days of the Blade

Continuará la historia del *Genji* de PS2. Ambientado en el Japón medieval, repetirán los dos protagonistas en un desarrollo en el que vuelven a primar los combates con ligeros toques aventureros.

VALORACIÓN: BUENA



Yoshitsune, Benkei y otros dos nuevos héroes podrán alternarse en un desarrollo calcado a lo que vimos en PS2, pero con mejores gráficos.

PS3 | ACTIVISION | ACCIÓN | MARZO 2007

Marvel Ultimate Alliance

Con un desarrollo idéntico al de PS2, pero con gráficos en alta resolución, ofrecerá el mismo derroche de acción controlando a 4 superhéroes, pero con texturas hiperdetalladas, cámara más cercana...

VALORACIÓN: BUENA



120 personajes del universo Marvel volverán a aparecer en este derroche de acción que estará listo el día de lanzamiento de PS2.

PS3 | SOE | ROL DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Untold Legends Dark Kingdom

La saga *Untold Legends* salta a PS3 con su ambientación de fantasía, mapeados más grandes para explorar, más monstruos que derrotar y modo cooperativo Online para 4 jugadores. Gráficamente decepciona.

VALORACIÓN: REGULAR



El estreno de *Untold Legends* en PS3 será un "action RPG" al uso con unos gráficos bastante decepcionantes. Esperábamos más de él.

LARA CROFT TOMB RAIDER™ ANNIVERSARY

UN MITO QUE SE RENUEVA

PS2 Y PSP | AVENTURA DE ACCIÓN | EIDOS | ABRIL 2007

Lara Croft ha cumplido 10 años y lo va a celebrar con un "remake" del primer *Tomb Raider*. Tras asistir a la presentación del juego, os ofrecemos, en primicia, los primeros datos sobre *Anniversary*.

Toda saga tiene un comienzo... y el de *Tomb Raider* hay que fijarlo en 1996. Lara Croft, la aventurera más famosa de los videojuegos, cumple 10 años. Parece que fue ayer cuando todos alucinamos con una aventura de acción en 3D que fue revolucionaria en muchos sentidos. Protagonizada por una mujer muy "femenina", con un concepto de juego que creó escuela y un diseño de niveles nunca visto hasta el momento, el primer *Tomb Raider* vendió más de siete millones de copias. Además, sentó las bases de una franquicia de éxito y convirtió a su protagonista en todo un icono de los videojuegos. Pues bien, ahora Eidos va a celebrar el cumpleaños de Lara con *Tomb Raider Anniversary*, una "puesta al día" del *Tomb Raider* original para PS2 y PSP que está siendo desarrollada por Crystal Dynamics, autores de *Tomb Raider Legend*. La compañía británica nos presentó el juego en Londres, donde tuvimos ocasión de charlar con el equipo de desarrollo (incluyendo a Toby Gard, el "padre" de Lara), que nos desveló los primeros datos sobre el juego.

La idea de hacer un "remake" del *TR* original no es nueva. De hecho, desde hace bastantes meses corría el rumor de que la nueva aventura de Lara no continuaría la trama de *Legend*, sino que sería una "conmemoración" del primer *TR*. En la presentación, sus creadores nos comentaron que la idea inicial para *Anniversary* era un juego nuevo ambientado en el presente, pero con "flashbacks jugables" que recogieran los mejores momentos del primer *TR*. Finalmente, han optado por una "puesta al día" del clásico, no sólo a nivel gráfico sino también con puzzles y retos acordes con estos tiempos.



Play ¡ESTUVIMOS ALLÍ!

» LA PRESENTACIÓN EN LONDRES

Eidos nos invitó el pasado 20 de noviembre a la presentación europea del juego, que se celebró en Londres (concretamente en el museo de Ciencias de Kensington). Allí nos enseñaron un nivel del juego y... la cosa promete mucho.





CON EL PADRE DE LARA CROFT Nuestro compañero David Fraile posa con Toby Gard, creador de Lara. ¡Y le enseñaron los trajes que llevaron las distintas modelos!



En *Tomb Raider Anniversary* volveremos a vivir la primera aventura de Lara, pero puesta al día. Habrá nuevos retos y un apartado técnico realmente sobresaliente.

Así pues, en *Tomb Raider Anniversary* vamos a encontrar prácticamente la misma historia que en el original: una poderosa organización recurre a la señorita Croft para recuperar un objeto mítico llamado Scion. Después de unas cuantas aventuras, Lara descubrirá que este "sencillo" encargo esconde algo más y decidirá descubrir por sí misma el misterio que envuelve a ese antiguo artefacto...

Preparaos para recorrer los exóticos ambientes del original de nuevo. Están confirmados los comienzos de la aventura en Perú y los niveles siguientes en Grecia y Egipto. Sus creadores no quisieron desvelar más, pero nos aseguraron que en *Anniversary* estarán los mejores escenarios y las situaciones más emocionantes del original. De hecho, en la presentación del juego pudimos ver parte del nivel de Perú, con sus primeros puzzles, los primeros enfrentamientos (contra murciélagos, lobos, un oso y velociraptores) e incluso la inolvidable aparición del Tiranosaurio Rex (del que tan sólo nos enseñaron una pata). Fue una buena muestra de lo que »

Tomb Raider Anniversary será una "puesta al día" del _TR_ original, con sus niveles, sus enemigos...



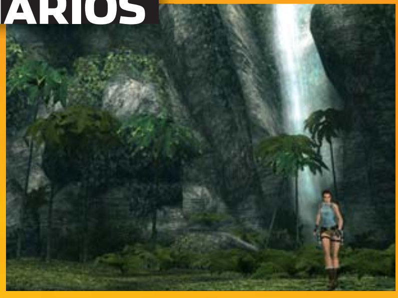
» LOS AÑOS NO PASAN EN BALDE...

El primer *Tomb Raider* fue una aventura revolucionaria que nos dejó momentos inolvidables a todos aquellos que la disfrutamos en su día (allá por 1996). Pues este "remake" incluirá todo aquello que nos emocionó (diseño de niveles, puzzles, enemigos...) pero puesto al día.

ESCENARIOS



TOMB RAIDER (1996) El genial diseño de los niveles sentó cátedra y, aunque los años no pasan en balde, técnicamente los escenarios fueron la bomba cuando se lanzó el juego.



TR ANNIVERSARY (2007) Sus creadores nos han confirmado que estarán los niveles de Perú, Grecia y Egipto. No desvelaron más, pero seguro que no faltará ningún momento estelar.

PUZZLES

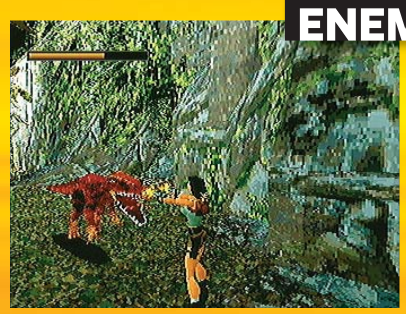


TOMB RAIDER (1996) Los puzzles del *TR* original eran otro de los puntos fuertes del juego. Además de ser hábiles con los saltos y disparar, Lara también tuvo que "estrujarse el coco".



TR ANNIVERSARY (2007) Los tiempos han cambiado y... los puzzles también. En *Anniversary* serán más complejos y harán uso de la física (como los que vimos en *TR Legend*).

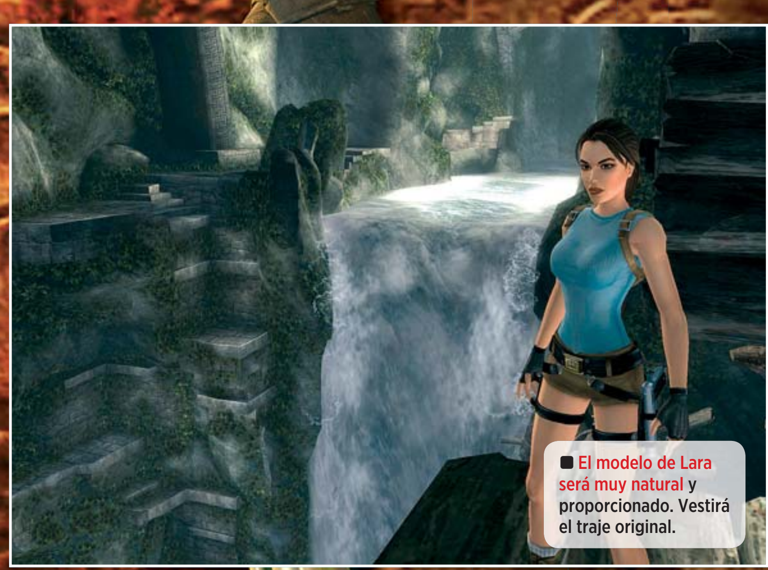
ENEMIGOS



TOMB RAIDER (1996) Los enemigos del primer *Tomb Raider* también fueron sorprendentes: animales (antediluvianos o no), humanos y no pocas sorpresas sobrenaturales.



TR ANNIVERSARY (2007) En Perú, (que fue el nivel que vimos), "repetirán" los lobos, murciélagos, osos, velociraptores, con un diseño actualizado. Y sí, también saldrá el T-Rex...



El modelo de Lara será muy natural y proporcionado. Vestirá el traje original.



Lara volverá más ágil que nunca: saltos al límite, escaladas, usar lianas y asideros...

Los escenarios serán profundos y muy detallados. Se está usando una versión mejorada del motor de *TR Legend*.

¿Os acordáis de los velociraptores? Eran y serán el "aperitivo" antes de la llegada del Tiranosaurio Rex...

será *Anniversary*: situaciones inspiradas en el juego original, pero puestas al día usando una versión mejorada del motor de *TR: Legend*. Los escenarios tendrán una calidad similar a los de *Legend*. El modelo de Lara también será el mismo, aunque lucirá el traje clásico. Además, pudimos comprobar que llevará el gancho que "estrenó" en su última aventura y tanto la IA de los enemigos como los movimientos de Lara (saltos, balanceos, etc.) serán los mismos que nos alucinaron en *TR Legend*. Y por supuesto, los puzzles también han sido revisados y mejorados. Habrá más que en el original y muchos de ellos estarán basados en la física (al estilo de los que vimos en la anterior aventura de nuestra heroína favorita).

Aunque la trama y el desarrollo serán similares, habrá nuevos retos y unos gráficos de infarto.

En fin, que muy pronto tendremos otra cita con Lara Croft en PS2 y PSP (las versiones serán similares). En lugar de resolver los misterios que se quedaron sin desvelar al final de *TR Legend*, en abril volveremos a vivir la primera aventura de Lara, pero con un apartado técnico sensacional y un desarrollo acorde con los tiempos que corren. Será con total seguridad la última aventura de Lara en PS2, aunque seguro que volveremos a verla "asaltando" tumbas en PS3 en un futuro que esperemos no sea muy lejano...

LAS **INTIMIDADES** DE LARA

¿Sabías que el diseño inicial de Lara era menos "femenino" y más "cachas"? Otra curiosidad es que, tras el éxito de *TR*, se grabó un disco musical cantado por Rhona Mitra, la modelo de *TR2*. Se lanzó en Francia y no tuvo éxito.



LARA CRUZ Así se iba a llamar al principio, e iba a ser más "cachas", más "Rambo"...



TODO UN FILÓN Ha generado casi 3 billones de dólares entre ventas de juegos y otros productos.



LARA CANTA La modelo de *TR2* Rhona Mitra grabó un álbum musical que no tuvo éxito.



■ *TONY HAWK'S PROJECT 8.* El juego de skate más espectacular de PS2.



■ *NARUTO ULTIMATE NINJA.* La cara más divertida de la lucha.



■ *NEED FOR SPEED CARBONO.* El tuning también corre en PSP.

NOVEDADES

Los mejores lanzamientos del mes analizados a fondo

PlayStation 2

PSP

DRAGONES, NINJAS Y TUNING

Quizá debido a la ausencia navideña de la esperada PS3, este mes de diciembre se nos está antojando un poco flojo. Es verdad que los grandes juegos ya están en las tiendas desde hace tiempo, pero en el fondo nos hemos quedado con ganas de más. Y eso que si te pones a mirar encuentras cosas tan interesantes como un jinete de dragones que nos va a cautivar tanto en los cines como en PS2; un ninja pasado de vueltas que hará las delicias de los fans del manga; un arcade de velocidad para PSP que no necesita presentación y el esperado regreso de un skater que hace virguerías al son de los botones del Dual Shock... Hay juegos hasta para los que siempre hayan soñado con construir un parque de atracciones o quieran emular a los superhéroes más famosos del cómic. No está nada mal para un mes tan frío como enero, ¿verdad?



■ *Eragon* nos propone convertirnos en los protagonistas de la peli de estas Navidades.

Cómo puntuamos

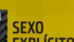
Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.

JUEGO RECOMENDADO Play — Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

Código de descriptores  PEGI El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:  12+ EDAD RECOMENDADA  CONTENIDO DISCRIMINATORIO  DROGAS  SE DICEN PALABROTAS  SEXO EXPLÍCITO   JUEGO DE TERROR  CONTENIDO VIOLENTO



Género
AVENTURA
Desarrollador
SIERRA
Editor
VIVENDI UNIVERSAL
Lanzamiento
24 DE NOVIEMBRE
Precio
39,99 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores PS2
DE 1 A 2
Jugadores PSP
HASTA 4
Modo Online
NO
Guardar partidas
AL FINALIZAR NIVEL
Página web
WWW.ERAGONGAME.COM

Ambientada en un mundo mágico, esta aventura nos pone en la piel de un joven héroe predestinado a enfrentarse a un cruel tirano.

LA **FANTASÍA** TIENE NOMBRE PROPIO ESTAS NAVIDADES

Eragon

Eragon surge como el nuevo fenómeno fantástico estas navidades, siguiendo la estela de títulos como El Señor de los Anillos o Las Crónicas de Narnia.

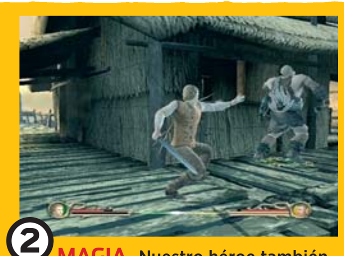
Al igual que pasó con *Las Crónicas de Narnia* las pasadas navidades, este año surge un nuevo mito del género fantástico en forma de libro, película y videojuego. *Eragon* es su título, y como primero de una trilogía, promete continuar brindándonos nuevas y sorprendentes aventuras en próximos años.

Eragon es un joven granjero que encuentra por accidente un huevo mágico del que saldrá Shapira, una inteligente dragona que será criada por Eragon, convirtiéndose él mismo en el último jinete dragón del reino de Alagäesia. Pero esto no escapa a los oídos del tirano Galbatorix, que ve en Eragon y su dragona una amenaza para su imperio de terror e intentará por todos los medios acabar con él y con quienes quieren derrocarle. Con este argumento como telón de fondo, la historia avanza por 16 niveles en los que se recrean las principales localizaciones del libro y la película, desde Las Quebradas don-

» CÓMO CONVERTIRSE EN EL ÚLTIMO **JINETE DRAGÓN**



1 **ACCIÓN.** Eragon debe demostrar su valía con la espada, usando los diferentes combos que aprenderá.



2 **MAGIA.** Nuestro héroe también puede usar ataques mágicos: mover objetos, prender fuego a los enemigos...



3 **FANTASÍA.** Y a lomos de su dragona Shapira también podrá hacer frente a sus enemigos.

Eragon es el joven protagonista de este juego lleno de acción y fantasía.



Durante la aventura nos enfrentaremos a multitud de enemigos a golpe de espada.



Las fases a lomos de Shapira nos permiten sobrevolar grandes escenarios y atacar desde el aire.



Eragon también podrá hacer uso de magias: escudos, mover objetos, empujar o quemar enemigos...

VERSIÓN PSP: MAGIA REDUCIDA

Eragon es el último Jinete Dragón, y eso se nota más en PSP. Y es que en la portátil vivimos todo el juego a lomos de Shapira, incluyendo sus modos multijugador para cuatro jugadores en 7 arenas diferentes con 12 tipos de juego. Un propuesta muy entretenida al principio, aunque a la larga termina por hacerse repetitiva.

NOTA 79



HISTORIA. Igual que en la versión PS2, pero la vivimos desde el "punto de vista" de Shapira.



MULTIJUGADOR. Es exclusivo de PSP, y en él libramos batallas aéreas.

***Eragon* es una aventura llena de magia y fantasía donde la acción es la verdadera protagonista.**

de se cría Eragon, hasta el castillo donde nos espera Sombra, el letal secuaz de Galbatorix. Nosotros asumimos el papel de Eragon, quien tiene que abrirse paso a golpe de espada, acabando con la numerosa cantidad de enemigos que aparecen en pantalla. Por suerte no estará solo, ya que siempre le acompañará otro personaje, como Brom o Murtaugh, que podrá ser manejado por un amigo o por la consola. Además de usar la espada y sus combos, también contamos con un arco, la posibilidad de realizar agarres, esquivar los ataques y, lo mejor de todo, usar magia. Y es que la magia no podía falta en un mundo de fantasía. Gracias a los poderes de Eragon, podremos prender fuego a los enemigos, empujarles con nuestra telequinesia por los barrancos, construir caminos para avanzar, mover objetos, lanzar cosas...

Por supuesto, contamos con la ayuda de Shapira, que bien nos abrirá camino derribando murallas o se encargará de algunos enemigos llevándoselos entre sus garras. Pero eso no es todo, ya que la dragona también protagoniza sus propias fases de acción, en las que sobrevolamos grandes escenarios eliminando enemigos o defendiendo torres aliadas, ya sea utilizando su aliento de fuego o golpeándoles con la ayuda de su poderosa cola.



Jugaremos acompañados por otro héroe y su ayuda será vital para superar ciertos niveles.



También podremos llamar a Shapira para que nos ayude despejándonos el camino o encargándose de algunos enemigos.



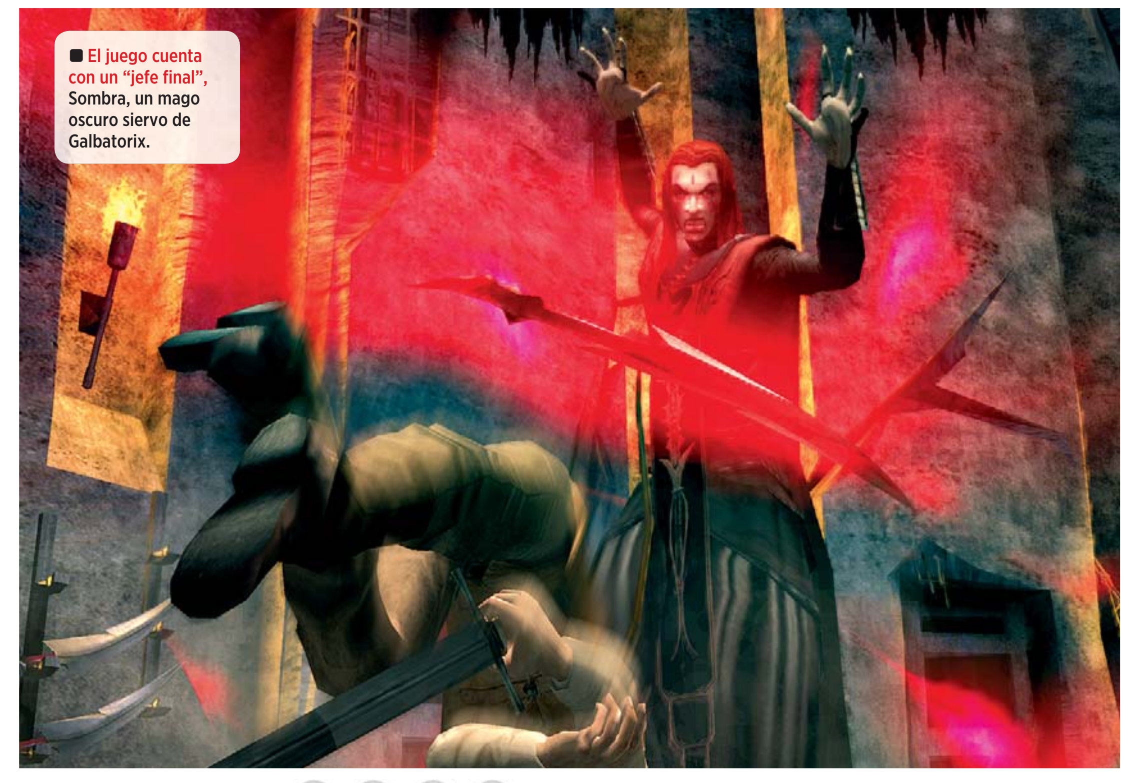
El juego incluye modo cooperativo para dos personajes sin partir la pantalla, lo cual aporta algo más diversión a la aventura.



Shapira también cuenta con poderosos ataques: golpea con su cola, lanza fuego por la boca y Eragon puede lanzar flechas mágicas.



El arco es otra de las armas que Eragon puede usar, y es el arma idónea para acabar con enemigos desde lejos sin arriesgarnos.



El juego cuenta con un "jefe final", Sombra, un mago oscuro siervo de Galbatorix.

Y si hablamos de cuestiones técnicas, nos encontramos con enormes y preciosistas escenarios (sobre todo los exteriores) y personajes basados en los actores de la película, que además prestan sus voces al juego. La música también es bastante épica, aunque algo escasa y repetitiva. Y también está doblado al castellano, algo que es de agradecer para seguir la historia a través de los vídeos.

A lo largo del juego manejamos a Eragon y a Shapira, además de contar con un modo cooperativo para 2 jugadores.

Donde la aventura "pincha" es en su sistema de juego, tan sencillo que termina por resultar aburrido, ya que siempre manejamos al mismo personaje, no podemos mejorarle en ningún sentido y todo se limita a machacar los botones, acabando cada vez con mayor cantidad de enemigos, que tampoco es que sean muy variados. Su escasa dificultad también es otro punto "negativo", ya que la aventura no dura más allá de las 8 horas. Eso sí, si te gustan los juegos sencillos, repartir mandobles a diestro y siniestro y además eres fan de la novela, seguro que disfrutas a tope de un juego que es, sobre todo, fiel al fenómeno "Eragon". Se le podía haber sacado más partido a la licencia, pero seguro que con el siguiente juego la cosa mejora.





CON TODA LA MAGIA DE LA PELÍCULA

El juego toma como referencia la película a la hora de plasmar los escenarios y el aspecto de los personajes.



PERSONAJES. Los actores de la peli han puesto su cara y su voz en el juego.



ESCENARIOS. Son iguales a los que podemos ver en la película.



EXTRAS. Encontrando huevos azules desbloquearemos vídeos, diseños, imágenes...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es muy fiel a la peli y podemos manejar a Eragon y a su dragona Shapira.

» LO PEOR
Termina por reducirse a un mero un "machacabotones" y dura muy poco.

Te gustará (menos) que... ESDLA EL RETORNO DEL REY



Te gustará (igual) que... LAS CRÓNICAS DE NARNIA



82	**» GRÁFICOS** Escenarios y modelos correctos y fieles al ambiente de la película.
83	**» SONIDO** Doblado al castellano y con música épica. De lo mejor del juego.
80	**» DIVERSIÓN** Al ser una "machacabotones" termina por cansar. Mejor a dobles.
76	**» DURACIÓN** Es un juego bastante sencillo y fácil y apenas dura unas 8 horas.
NOTA 80	Los fans de Eragon se lo pasarán en grande, aunque su repetitivo desarrollo, basado en atacar y atacar, termina cansando.



Género	LUCHA
Desarrollador	NAMCO BANDAI
Editor	ATARI
Lanzamiento	YA DISPONIBLE
Precio	59,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	INGLÉS Y JAPONÉS
Jugadores	DE 1 A 2
Modo Online	NO
Guardar partidas	PUNTOS CONCRETOS
Página web	WWW.ES.ATARI.COM

■ *Naruto Ultimate Ninja* es un juego de lucha uno contra uno inspirado en la serie que actualmente se emite en Cuatro.

NO SÓLO DE **DRAGON BALL** VIVE EL OTAKU...

Naruto Ultimate Ninja

"Naruto" es el último fenómeno del manga en causar furor y, como "Dragon Ball", ya tiene su propia saga de juegos que ahora debuta en las PS2 europeas...

Desarrollado por Bandai en 2003, *Ultimate Ninja* se centra en los hechos y personajes de los primeros 80 capítulos de la serie, en los que conocemos el pasado de Naruto, a sus compañeros, sus primeros enemigos, como Haku, Orochimaru o Zabuza...

Como buen juego de lucha basado en anime que es, revivimos los combates estelares de la serie reproduciendo todas las técnicas propias de cada personaje: la transformación sexy de Naruto, el manejo de las sombras de Shikamaru... En total hay 14 personajes y su manejo, como en otros juegos basados en animes, es muy sencillo y hasta cierto punto, limitado. Con Círculo realizamos los escasos combos de ataques cuerpo a cuerpo y los ataques con Chakra o energía vital; con Cuadrado lanzamos nuestras armas arrojadizas y con Triángulo acumulamos el Chakra para los ataques más demoledores, que son como un minijuego en el que debemos pulsar una secuencia de botones.

LAS ARMAS DE UN **NINJA** PARA CONQUISTAR LA LUCHA EN PS2

1. **REVIVE LA SERIE.** En el modo Historia seguirás la historia de los personajes por medio de viñetas.
2. **PELEA COMO QUIERAS.** Usa tus armas arrojadizas, realiza combos cuerpo a cuerpo, utiliza tu Chakra...
3. **TÉCNICAS ESPECIALES.** Son escenas que recrean los golpes más letales, y son como un minijuego.

■ Naruto, y otros 13 luchadores están a tu alcance en *Ultimate Ninja*.



■ Los 14 luchadores son los personajes más conocidos de la serie, y cuentan con todos su ataques.



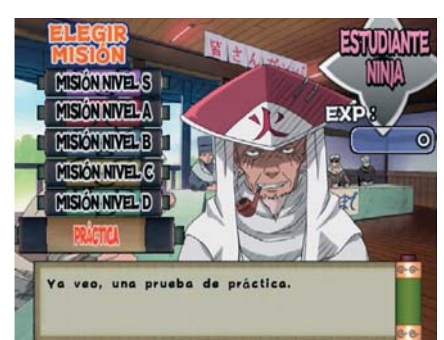
■ Shurikens, ítems de invisibilidad... Durante los combates podemos hacer uso de objetos ninja.



■ Los escenarios tienen distintos planos, elementos que podemos destruir para recibir ayudas...

» EL **LARGO CAMINO** DE UN APRENDIZ DE NINJA

Pese a ofrecer pocos luchadores, *NUN* encierra un montón de posibilidades para prolongar la vida del juego. Así, como en la serie, tenemos 50 misiones que cumplir (tareas en combate), cerca de 700 extras para desbloquear...



MISIONES. Están ordenadas por rango, y nos invitan a cumplir objetivos de todo tipo.



PREMIOS. El dinero ganado en combate se invierte en comprar extras.

Lo malo de este sistema es que, al final, ganar los combates se reduce a repetir siempre el mismo patrón: realizar la técnica más demoledora, reunir Chakra y repetir el proceso... Esto hace que la mecánica sea un poco repetitiva tras un par de horas de juego, aunque por suerte, los escenarios dan cierta variedad al ofrecer distintos planos y ser bastante interactivos.

Naruto sigue la estela de Son Goku y protagoniza un juego de lucha tan asequible como espectacular.

Estas virtudes y defectos se repiten en todos los modos de juego, como Historia, en el que revivimos los combates de casi todos los personajes tal cual los vemos en la serie, o Misión, en el que debemos cumplir 50 tareas en combate: conseguir un objeto, ganar en un límite de tiempo, etc.

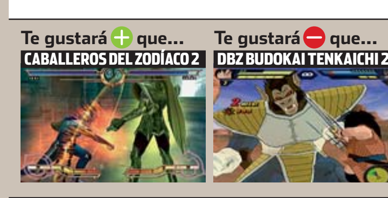
Gracias a estas variantes y la gran cantidad de extras que ofrece, la duración está garantizada... aunque por lo que destaca *NUN* es el apartado gráfico, que recrea de forma fidedigna los personajes, escenarios y ataques de la serie. Por eso, *NUN* encantará a los fans de la serie, aunque sus secuelas son mucho más completas...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Recrea de forma genial personajes, entornos y técnicas de la serie.

» LO PEOR
Pocos personajes y un sistema de lucha que se hace repetitivo en poco tiempo.

Te gustará + que... CABALLEROS DEL ZODÍACO 2 | Te gustará – que... DBZ BUDOKAI TENKAICHI 2



88	**» GRÁFICOS** Gracias al Cel Shading, recrean la serie de TV de forma muy fiel.
84	**» SONIDO** Voces en japonés e inglés, efectos correctos y melodías de la serie.
79	**» DIVERSIÓN** Los combates tienden a ser bastante repetitivos.
87	**» DURACIÓN** 700 extras desbloqueables, 50 misiones... Hay juego para rato.
NOTA 85	El debut de Naruto en PS2 convencerá a los seguidores de la serie, pero para el resto será un juego de lucha limitado...



■ El sistema de combate es bastante sencillo, aunque ciertas técnicas, como esquivar determinados ataques especiales, requieren habilidad.



■ Los ataques especiales son lo mejor del juego y recrean con gran acierto los momentos más espectaculares y divertidos de la serie.



Género
LUCHA
Desarrollador
YUKE'S
Editor
THQ
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
49,95 €
Textos
INGLÉS
Voces
INGLÉS
Jugadores
DE 1 A 6
Modo Online
2 JUGADORES
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
WWW.THQ-GAMES.COM/ES/GAME/SHOW/1049



Revive los brutales combates de la cadena Cuatro en este espectacular juego de wrestling para hasta 6 jugadores.

El elenco de luchadores es impresionante, y apenas faltan caras conocidas... Incluidas las bellas luchadoras.



Técnicamente es espectacular, con un diseño de los luchadores rico en detalles (tatuajes, vestimentas...).

REGRESAN LAS **"BESTIAS"** DEL CUADRILÁTERO

Smackdown vs Raw 2007

Ve pidiendo cita con el fisio porque los luchadores de wrestling están preparados para apalearte una vez más en PS2...

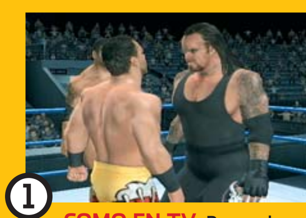
Gracias a la cadena Cuatro, disfrutamos de nuevo de los combates de lucha libre... y con la saga *Smackdown* podemos revivirlos en PS2. Esta nueva entrega ofrece decenas de luchadores (The Rock, El Enterrador, Rick Flair...) y variados modos de juego, algunos nuevos y otros mejorados respecto a la anterior entrega: modo Manager, temporada, combates con armas, todos contra todos, por parejas...

Estas variadas opciones están respaldadas por un fabuloso apartado gráfico y las enormes posibilidades que nos brinda el completo sistema de control (gran variedad de golpes, combos y "triquiñuelas")... sin olvidarnos de las peleas Online, que funcionan mejor que en la anterior entrega. Así que si te atrae el wrestling y dominas el inglés (necesario en los modos de juego más complejos), no encontrarás ningún título que refleje mejor este "deporte".

The Rock, El Enterrador y otros muchos wrestlers reales se dan cita en estos combates.

REVIVE EL SHOW DEL SÁBADO CUALQUIER DÍA...

La principal virtud de *Smackdown* es la fabulosa recreación del "circo" que supone este espectáculo, desde la salida de los luchadores hasta los árbitros besando la lona...



1 COMO EN TV. Recrea los combates de principio a fin, hasta la entrada de los luchadores.



2 PELEAS IMPOSIBLES. En jaulas, con objetos como escaleras... igual que en la tele.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Muchos luchadores, combates vistosos y repletos de posibilidades, gráficos...

» LO PEOR
Está en inglés y algunos modos de juego requieren de un buen dominio del idioma.

88	**» GRÁFICOS** Destaca el diseño de los luchadores, pero las animaciones...
85	**» SONIDO** Contundentes efectos y música reconocible, pero doblaje en inglés.
89	**» DIVERSIÓN** Dominar sus enormes posibilidades es algo que dura y entretiene.
93	**» DURACIÓN** Ofrece modos para parar un tren, combates Online, peleas para 6...
NOTA 89	Espectacular, variado y fácil de controlar, es una excelente opción para los amantes del wrestling que sean bilingües.



3+

Género
DEPORTIVO
Desarrollador
SHABA GAMES
Editor
ACTIVISION
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
DE 1 A 2
Modo Online
NO
Guardar partidas
EN CUALQUIER PUNTO
Página web
WWW.ACTIVISION.ES

■ *THP8* aborda el skate de forma espectacular y ofrece una libertad de movimiento total en entornos abiertos.

VUELO SIN MOTOR... ¡**SOBRE UN MONOPATÍN!**

Tony Hawk's Project 8

Se busca a los mejores acróbatas del monopatín y debes demostrar que eres uno de ellos. Ponte el casco porque el riesgo y el espectáculo están servidos...

Dentro de los deportes extremos, la saga *Tony Hawk's* se ha convertido en toda una institución gracias a sus espectaculares y divertidas piruetas y su endiablada jugabilidad. Y con esta nueva entrega, la saga va más allá y nos propone el reto de estar entre los 8 mejores del mundo...

Para ello debemos lucir nuestra habilidad con la tabla a la hora de realizar largos combos y saltos imposibles, en 10 variados niveles (una zona residencial, una fábrica, un instituto...). Como en anteriores *TH*, en todas estas zonas una larga lista de personajes nos van proponiendo retos de toda índole, en los que interviene el uso de nuestra habilidad con la tabla. Y precisamente en la variedad y vistosidad de estas pruebas reside una de las bazas del juego: lo mismo tenemos que derribar un monumento girando sobre él que saltar para alcanzar un helicóptero. Si a ello sumamos un catálogo de piruetas ampliado, un control que responde a las mil maravillas y el nuevo





1 SE BUSCA A LOS MEJORES. Debes demostrar que dominas la tabla como nadie para ser el número 1.



2 PROFESIONAL. Filma vídeos, participa en campeonatos, alcanza el número 1 del ranking de skaters...



3 OBJETIVOS. Cumple además todo tipo de tareas, como romper un monumento girando encima de él.

■ Skaters y actores reales se dan cita en los 10 niveles del juego.



Podemos practicar skate en 10 escenarios distintos, donde nos esperan retos, competiciones...



Manuals, grinds, kickflips... disponemos de un gran abanico de piruetas que se ejecutan fácilmente.



La cámara es muy cercana, más que en anteriores *Tony Hawk*, logrando que sea más espectacular.

» MÁXIMO CONTROL CON **NAIL THE TRICK**

Si presionamos los dos sticks a la vez en un salto, activamos el modo Nail The Trick, una de las novedades más vistosas de esta entrega. En él, cada stick está asociado a un pie, y así podemos controlar el movimiento de la tabla a cámara lenta.



COGE ALTURA. Nail The Trick es muy útil para prolongar combos y es más efectivo en el aire.



CONTROL TOTAL. Cada stick está asociado a un pie para controlar la tabla.

sistema Nail The Trick (que permite realizar alucinantes movimientos aéreos a cámara lenta con nuestra tabla), el resultado es un desarrollo espectacular y muy jugable, que además te mantendrá "picado" intentando mejorar tus marcas. Por otra parte, como es habitual en la serie, el apartado gráfico está a la altura y

Tony Hawk regresa a PlayStation 2 con su juego más espectacular y vistoso, aunque poco innovador.

muestra un excelente acabado de personajes, animaciones y escenarios

Un título redondo en todos los sentidos, pero que tiene su peor enemigo en el gran parecido con las últimas entregas de la saga. Y es que, pese a incluir algunas novedades, esta entrega ofrece un desarrollo calcado a los últimos juegos de la serie y no ofrece demasiados alicientes a los que busquen algo nuevo. Pero lo que es peor es que ciertos aspectos han sido recortados (el editor de skaters) o eliminados (el juego Online o el editor de escenarios). Aún así, *THP8* sabe como entretener, aunque para innovaciones tendremos que esperar a la versión de PS3...



Los editores han sido recortados, como el de personajes, que ofrece menos opciones. El de escenarios ha sido eliminado directamente...



Los modos Online se han quedado por el camino, y la única forma de jugar con más gente es a pantalla partida en variados modos de juego.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control, la profundidad de juego, el nuevo modo Nail The Trick, la banda sonora...

» LO PEOR
No ha evolucionado respecto a anteriores entregas. Los editores han sido recortados.

Te gustará + que... **TH UNDERGROUND 2**

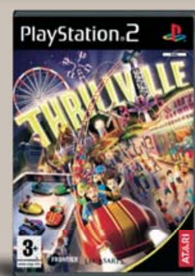


Te gustará − que... **AMERICAN WASTELAND**



91	**» GRÁFICOS** Excelentes animaciones con entornos y skaters muy logrados.
90	**» SONIDO** Buenos efectos sonoros y cañeras canciones de grupos conocidos.
87	**» DIVERSIÓN** El modo Carrera atrapa, pero se echan en falta los editores...
85	**» DURACIÓN** El modo Carrera es muy largo, y lo sería más con piques Online.
NOTA 88	**Pese a su parecido con otras entregas es muy divertido y espectacular, aunque echamos en falta ciertas opciones.**





Género
ESTRATEGIA
Desarrollador
FRONTIER
Editor
ATARI
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
39,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
DE 1 A 4
Modo Online
NO
Guardar partidas
EN CUALQUIER PUNTO
Página web
WWW.ES.ATARI.COM



Crea tu parque temático diseñando las atracciones, colocándolas, llevando su economía y su marketing...



Hay cinco tipos de parque temático (dinosaurios, antiguo Egipto...), cada uno con sus atracciones.

Podremos probar las atracciones y charlar con los visitantes. El personaje que manejamos se puede editar.

CREA TU **PARQUE DE ATRACCIONES** Y LUEGO DISFRÚTALO

Thrillville

Gestionar un parque temático puede ser divertido... ¡sobre todo si te montas en las atracciones!

Gestionar un parque de atracciones no es nuevo en los videojuegos (ahí está *Theme Park*)... pero poder montarse en las atracciones o realizar misiones para los visitantes mientras gestionamos y construimos el parque sí es algo novedoso. Y eso es precisamente lo que nos propone *Thrillville* en cinco parques temáticos distintos (dinosaurios, antiguo Egipto, ambiente futurista...).

Así pues, preparaos para gestionar los parques, controlando desde la construcción de las atracciones hasta el marketing o la economía. Y mientras realizamos todas esas tareas, podemos andar por los parques, cumplir más de 150 misiones en ellos, charlar con los visitantes para conocer sus gustos e incluso probar las atracciones en forma de minijuegos (algunos para hasta cuatro jugadores). Lo malo es que las opciones de gestión no son tan detalladas como en *Theme Park*, y los minijuegos (carreras, minigolf, tiro al blanco, etc.) suelen ser simplones y se hacen algo repetitivos. No obstante, si quieres probar algo distinto, dale una oportunidad.

Tener contentos a los visitantes del parque es primordial.

MUCHO MÁS QUE ESTRATEGIA DE GESTIÓN

Thrillville es más que estrategia de gestión. Podría considerarse también un "party game", ya que ofrece 22 pruebas en plan minijuegos (18 de ellos multijugador) y más de 150 misiones para cumplir con libertad (como retar a los visitantes, limpiar vómitos, etc.).



1 CREA TU PARQUE. Diseña las atracciones, colócalas donde quieras, usa publicidad...



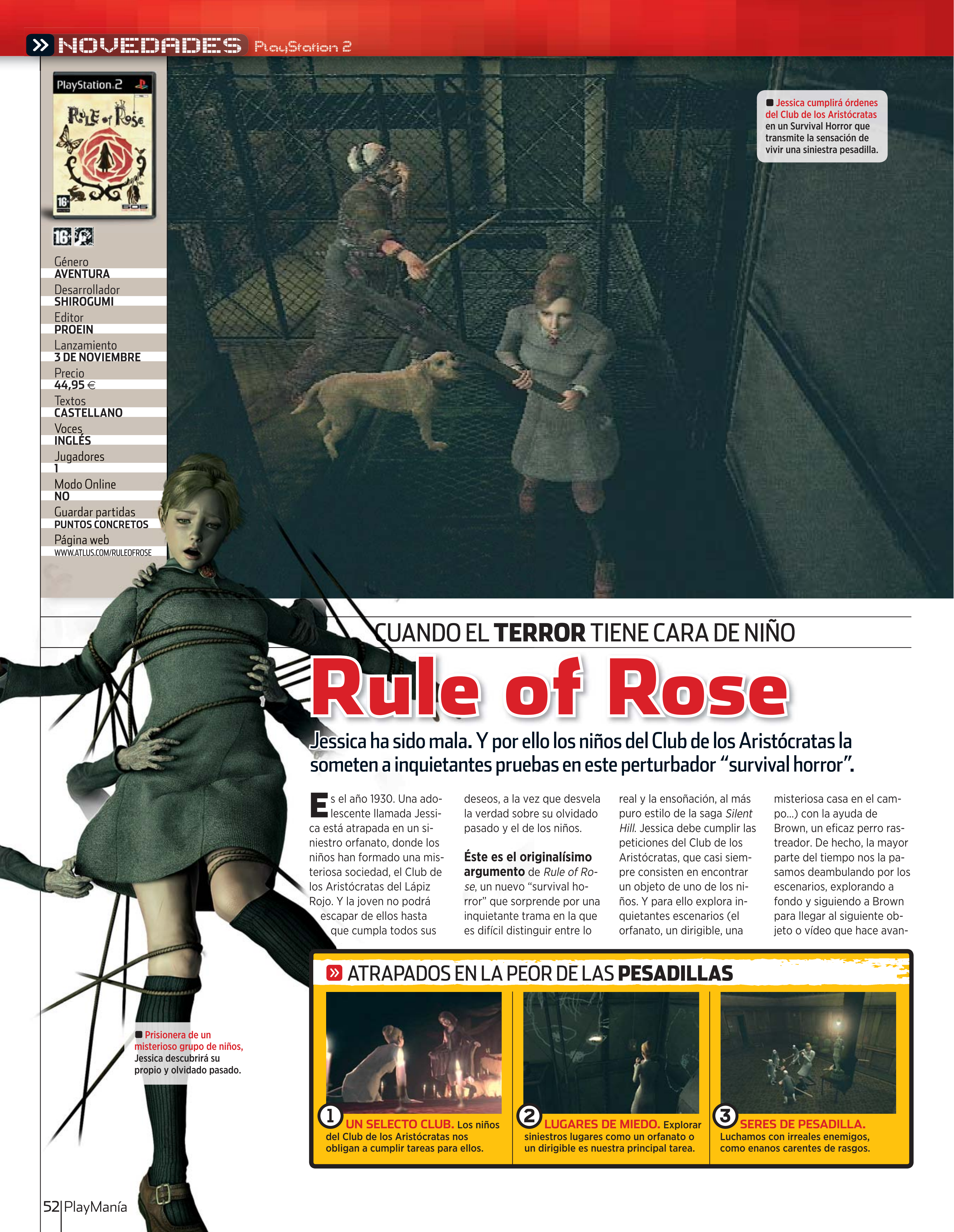
2 MINIJUEGOS. Prueba las atracciones con tus amigos, aunque muchas se repiten (como carreras).

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Resulta variado porque mezcla estrategia de gestión con misiones y minijuegos.

» LO PEOR
No profundiza en opciones de gestión y los minijuegos son simples.

80	**» GRÁFICOS** Son simpáticos, aunque no esperéis nada extraordinario.
79	**» SONIDO** El apartado sonoro cumple aunque sin demasiados alardes.
75	**» DIVERSIÓN** Entretiene al principio, pero según avanza va "perdiendo fuelle"...
84	**» DURACIÓN** Hay muchas cosas para hacer, pero acaba siendo algo repetitivo.
NOTA 79	Un juego de estrategia que coquetea con otros géneros para ganar variedad, pero acaba siendo repetitivo y simplón.



Género
AVENTURA
Desarrollador
SHIROGUMI
Editor
PROEIN
Lanzamiento
3 DE NOVIEMBRE
Precio
44,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
WWW.ATLUS.COM/RULEOFROSE

Jessica cumplirá órdenes del Club de los Aristócratas en un Survival Horror que transmite la sensación de vivir una siniestra pesadilla.

CUANDO EL **TERROR** TIENE CARA DE NIÑO

Rule of Rose

Jessica ha sido mala. Y por ello los niños del Club de los Aristócratas la someten a inquietantes pruebas en este perturbador "survival horror".

Es el año 1930. Una adolescente llamada Jessica está atrapada en un siniestro orfanato, donde los niños han formado una misteriosa sociedad, el Club de los Aristócratas del Lápiz Rojo. Y la joven no podrá escapar de ellos hasta que cumpla todos sus deseos, a la vez que desvela la verdad sobre su olvidado pasado y el de los niños.

Éste es el originalísimo argumento de *Rule of Rose*, un nuevo "survival horror" que sorprende por una inquietante trama en la que es difícil distinguir entre lo real y la ensoñación, al más puro estilo de la saga *Silent Hill*. Jessica debe cumplir las peticiones del Club de los Aristócratas, que casi siempre consisten en encontrar un objeto de uno de los niños. Y para ello explora inquietantes escenarios (el orfanato, un dirigible, una misteriosa casa en el campo...) con la ayuda de Brown, un eficaz perro rastreador. De hecho, la mayor parte del tiempo nos la pasamos deambulando por los escenarios, explorando a fondo y siguiendo a Brown para llegar al siguiente objeto o vídeo que hace avan-

Prisionera de un misterioso grupo de niños, Jessica descubrirá su propio y olvidado pasado.

ATRAPADOS EN LA PEOR DE LAS **PESADILLAS**

1 **UN SELECTO CLUB.** Los niños del Club de los Aristócratas nos obligan a cumplir tareas para ellos.

2 **LUGARES DE MIEDO.** Explorar siniestros lugares como un orfanato o un dirigible es nuestra principal tarea.

3 **SERES DE PESADILLA.** Luchamos con irreales enemigos, como enanos carentes de rasgos.



Aunque hay algún puzzle, la exploración y las conversaciones con los niños copan el desarrollo.



Seres sobrenaturales salen a nuestro encuentro, y Jessica podrá huir o pelear con ellos.



Excelentes vídeos hacen avanzar la trama y muestran la inquietante personalidad de los niños.

» BROWN, TU FIEL GUÍA EN LA OSCURIDAD

Jessica no está del todo sola en el Club de los Aristócratas. El perro Brown será su aliado durante la mayor parte de la aventura. Frenará el ataque de algunos enemigos y, sobre todo, nos servirá para rastrear objetos y personajes.



OLFATO INFALIBLE. Dándole a oler objetos, Brown nos indicará el camino hasta a sus dueños.



PERRO LADRADOR. Ladrando, Brown intimidará a pequeños enemigos.

zar la trama. También hay algún que otro puzzle muy sencillo, y enemigos de pesadilla a los que hacemos frente con armas improvisadas como cuchillos de cocina, palas o tuberías. Pero el impreciso control a la hora de golpear hace que enseguida optemos por correr en lugar de luchar, así que el combate tampoco aporta mucho a un desarrollo que peca de simple y mecánico.

Rule of Rose nos sumerge en una historia sólo apta para adultos con un desarrollo centrado en la exploración.

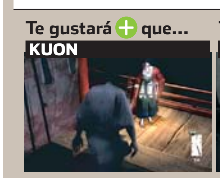
Pero la insana atmósfera mantiene el interés en *Rule of Rose*. Las cámaras prefijadas y el decadente aspecto de los escenarios crean una sensación, si no de terror, sí de claustrofobia y tensión. Y después está la trama, desgranada en vídeos que muestran la despiadada personalidad de los niños del Club de Aristócratas con una ambigüedad sólo apta para adultos. Con estos elementos y una banda sonora marcada por el uso de instrumentos clásicos para crear tensión, *Rule of Rose* nos sumerge en un universo único e inquietante del que no querremos salir hasta descubrir la verdad sobre la joven Jessica.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su historia, misteriosa y siniestra. Acabarás el juego para saber la verdad sobre Jessica.

» LO PEOR
El desarrollo, basado en la exploración, es pobre comparado al de otros "survival".

Te gustará + que... **KUON**



Te gustará – que... **HAUNTING GROUND**



Nota	Apartado
82	**» GRÁFICOS** No sorprenden, pero crean una buena atmósfera de tensión.
83	**» SONIDO** La música es original e inquietante, y el doblaje, en inglés, bueno.
78	**» DIVERSIÓN** La mecánica es simple y el control en los combates deja que desear.
82	**» DURACIÓN** 10 horas, pero lo rejugarás para descubrir sus muchos secretos.
NOTA 81	Uno de los juegos de terror más originales e inquietantes que hay en PS2, aunque su desarrollo sea simplón.



Tuberías, palas, cuchillos y hasta una pistola serán las armas que Jessica encontrará por los escenarios para defenderse del horror.



Los diversos capítulos del juego guardan paralelismos con siniestros cuentos infantiles que vamos leyendo durante la aventura.



16+

Género
SHOOT´EM UP
Desarrollador
REBELLION
Editor
UBISOFT
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
29,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 1 A 4
Modo Online
HASTA 32 JUGADORES
Guardar partidas
ENTRE MISIONES
Página web
WWW.NOVALOGIC.COM/GAMES/DFBHD


Estamos ante un shooter subjetivo en el que dirigimos un comando y damos órdenes a otros tres soldados.


El desarrollo nos llevará por países como Colombia o Irán. Podremos manejar 28 armas y distintos vehículos.


Podremos dar órdenes a nuestros soldados (que se agrupen, que ataquen, que nos curen...). Responden bien.

LA VIDA DE TUS **SOLDADOS** DEPENDE DE TI

Black Hawk Down: Team Sabre

Una vez más, tu comando se encuentra en un lugar hostil cumpliendo misiones casi suicidas. ¿Lograréis salir de ésta?

Hace un año y medio vivimos en nuestras carnes la desastrosa "Operación Somalia" en *Black Hawk Down*, un shooter tácticos bien ambientado y con batallas para 32 jugadores Online. Ahora, nos llega otra entrega que repite virtudes... y fallos.

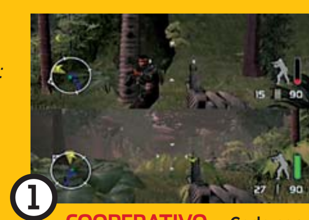
Al mando de nuestro comando, volveremos a defender los intereses americanos en nuevas campañas, que nos llevarán por países como Colombia o Irán. Para ello contaremos con un completo arsenal (28 armas, distintos vehículos...) y la posibilidad de dar órdenes a nuestros soldados. Lástima que, una vez más, un buen planteamiento quede arruinado por un apartado gráfico realmente mediocre. Menos mal que incluye variadas opciones multijuga-dor, tanto Online como a pantalla partida.

Los Delta Force se unen a los US Rangers y a los SAS británicos para superar esta misión.



BATALLAS MASIVAS EN BUENA **COMPAÑÍA**

Al igual que en el anterior, el plato fuerte de *Black Hawk Down: Team Sabre* está en sus posibilidades multijugador. Incluye batallas Online para 32 jugadores, un modo cooperativo y distintos piques para hasta 4 jugadores.


1 COOPERATIVO... Codo con codo con un amigo, superaremos distintas misiones a pantalla partida.


2 Y CON MULTITAP. Incluye varios modos para 4 jugadores: a muerte, captura la bandera, etc.

VALORACIÓN

LO MEJOR
Sus variadas posibilidades multijugador, tanto Online como a pantalla partida.

LO PEOR
A estas alturas, nos parece imperdonable un apartado gráfico tan mediocre.

Nota	Apartado
74	**GRÁFICOS** Escenarios, personajes, fluidez... todo es francamente mejorable.
82	**SONIDO** Buen doblaje al castellano y contundentes efectos sonoros.
79	**DIVERSIÓN** Las misiones entretienen, aunque no sean demasiado originales...
81	**DURACIÓN** La campaña en solitario no dura mucho. Añádele el multijugador.
NOTA 78	Un shoot'em up táctico con buenas ideas pero que tiene un importante lastre: su apartado gráfico es bastante pobre.



12

Género
ACCIÓN / ROL

Desarrollador
SNOWBLIND

Editor
EIDOS

Lanzamiento
YA DISPONIBLE

Precio
44,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
CASTELLANO

Jugadores
DE 1 A 2

Modo Online
NO

Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS

Página web
HTTP://JUSTICELEAGUEHEROES.WARNERBROS.COM/



■ Superman y el resto de la Liga tienen que hacer frente a una amenaza alienígena.

¡¡¡HA LLEGADO LA HORA DE LA **JUSTICIA**!!!

La Liga de la Justicia: Héroes

Existen amenazas en el Universo que ningún héroe en solitario puede hacer frente. Así nació la Liga de la Justicia... ¡Y ahora formas parte de ella!

Una nueva amenaza, liderada por algunos de los peores villanos del universo, se cierne sobre la Tierra. Ante el caos que se produce, Superman, Batman, Wonder Woman y el resto de la Liga de la Justicia se ponen manos a la obra para averiguar qué está pasando exactamente y ponerle fin.

Este es el argumento de *La Liga de la Justicia: Héroes*, una nueva propuesta "superheróica" que nos pone en la piel de los mejores héroes del universo DC en una aventura de acción con toques de RPG, tan de moda en estos días.
El juego nos invita a avanzar por los niveles siempre con dos miembros de la Liga, cuyo control podemos alternar o compartir con un amigo, mientras usamos sus poderes para derrotar a la enorme cantidad de enemigos que aparecen: robots, clones, monstruos... Y villanos clásicos de los cómics y la serie de animación, como Brainiac, Gorila Grodd, Viper Frost, Darkseid o Doomsday. Aunque no todo es pegar y pegar, ya que de vez en cuando nos plantearán pequeños aunque sencillos

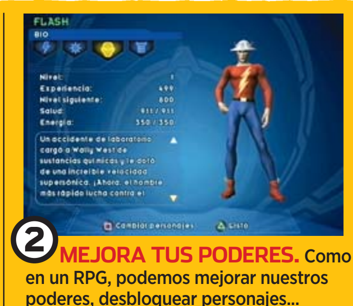
■ Batman y Superman son dos de los miembros de la Liga de la Justicia.



EL MEJOR EQUIPO **EN ACCIÓN** PARA SALVAR EL MUNDO



1 AL RESCATE. En grupos de dos personajes, los héroes tienen que realizar las más variadas misiones.



2 MEJORA TUS PODERES. Como en un RPG, podemos mejorar nuestros poderes, desbloquear personajes...



3 COOPERACIÓN. El juego nos da la oportunidad de jugar cooperativamente con otro amigo.



Derrotar villanos, salvar gente, destruir máquinas... son algunas de las misiones que hay que superar.



Villanos de los cómics, como Brainiac, Doomsday o Darkseid, aparecen en el juego como jefes finales.



Los poderes están bien recreados y se pueden mejorar, aunque se echa en falta más variedad.

VERSIÓN PSP: **HÉROES** EN MINIATURA

PSP también recibe las aventuras de este grupo de superhéroes y el desarrollo del juego y sistema de manejo de los personajes es idéntico al de PS2 (podemos jugar cooperativamente vía Wi-Fi con un amigo).

No obstante, en la portátil, debido al tamaño de su pantalla y la lejanía de la cámara (aunque también se puede acercar un poco), el resultado final es un pelín inferior al de PS2.

NOTA **79**



EL DESARROLLO ES EL MISMO. Tanto en PS2 como en PSP, la aventura es idéntica.



PERSONAJES EXCLUSIVOS. Canario Negro y Supergirl sólo estarán en la portátil.

puzzles para eliminar barreras, activar máquinas o salvar ciudadanos de las garras de algún villano.
Todo esto nos valdrá para obtener escudos y esferas de habilidades. Con los primeros podemos comprar nuevos trajes para los héroes, y con las segundas mejorar nuestros poderes a través de un sencillo sistema de combinación de elementos como velocidad, suerte, fuerza...

La Liga de la Justicia: Héroes es una aventura de acción con toques de RPG que puede jugarse cooperativamente.

En el apartado técnico, los escenarios son grandes y los modelos y poderes de los héroes cumplen su cometido, y además está doblado por los actores que ponen sus voces en la serie de animación. Sin embargo, el conjunto queda "justito", ya que no siempre podemos elegir a la pareja de héroes con la que jugar, se echan en falta más variedad de enemigos, entornos y poderes, e incluso el sistema para derrotar a los jefes finales se repite... Además, la historia sólo da de sí 10 horas. Si te gustan los superhéroes *Marvel Ultimate Alliance* nos parece más completo... Claro que no están ni Superman ni Batman...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Manejar a los héroes más poderosos del universo DC: Superman, Flash, Batman...

» LO PEOR
Pocos poderes, técnicamente es algo justo y poco variado y que no dure más horas.

Te gustará (+) que... BALDUR'S GATE 2



Te gustará (–) que... MARVEL ULTIMATE ALLIANCE



Nota	Apartado
79	**» GRÁFICOS** Personajes bien recreados, pero escenarios y poderes "justitos".
85	**» SONIDO** Está doblado y tiene las voces de la serie de animación.
80	**» DIVERSIÓN** Manejas a más de 10 héroes y puedes jugar cooperativamente.
79	**» DURACIÓN** La aventura dura unas 10 horas si te empleas "a fondo".
NOTA 80	Un buen juego de acción con toques roleros que tiene en sus protagonistas su gran baza, aunque no es el mejor del género.



Podemos disfrutar de la aventura junto a un amigo gracias al modo cooperativo, lo que aumenta al doble la diversión del juego.



El juego nos impone el héroe al que manejamos, salvo en algunas fases o misiones concretas en las que nos permite elegir personajes.

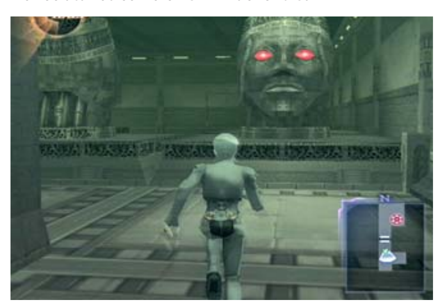


Género	ROL POR TURNOS
Desarrollador	ATLUS SOFTWARE
Editor	ATARI
Lanzamiento	A LA VENTA
Precio	59,95 €
Textos	INGLÉS
Voces	INGLÉS
Jugadores	1
Modo Online	NO
Guardar partidas	PUNTOS CONCRETOS
Página web	WWW.ATLUS.COM//DDS/



Al mando de un grupo de guerreros con el poder de transformarse en demonios libramos intensos combates por turnos.

Podemos absorber el poder de los enemigos, pero no reclutarlos como en *SMT: Lucifer's Call.*



La exploración de inquietantes escenarios es lo único que resta algo de protagonismo a los combates.

LA **BESTIA** QUE LLEVAMOS DENTRO

Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga

Las guerras entre clanes de demonios asolan la Tierra. Y para sobrevivir sólo hay una norma: comer o ser comido.

Tras el buen sabor de boca que nos dejó *Lucifer's Call*, llega otra entrega de la saga de juegos de rol *Shin Megami Tensei*. Esta historia, completamente nueva, se desarrolla en un futuro en el que 6 facciones de guerreros con poderes demoniacos luchan por poder. Nosotros dirigimos al líder de una facción y exploramos el mundo librando luchas aleatorias y por turnos.

En estos combates manejamos a 3 personajes a la vez, todos capaces de transformarse en demonio. Y como disponemos de una gran variedad de técnicas y además elegimos la evolución de los personajes, las batallas son profundas y no se hacen repetitivas aunque sean casi el único elemento del desarrollo. Si a esto sumamos la lograda estética sobrenatural, la única pega importante de este RPG es que llega en inglés.

Serf es el líder del grupo de guerreros protagonista.

» PARTICIPA EN LA GUERRA DE LOS **DEMONIOS**

Las peleas tiene muchas posibilidades: cada personaje se transforma en un demonio diferente, y podemos devorar a los enemigos para absorber su poder, volver a nuestra forma humana para usar armas de fuego y realizar ataques combinados...



1 **PUNTO DÉBIL.** Atacando los puntos débiles del enemigo ganamos ataques en cada turno.

2 **TODOS A UNA.** Las formas humanas son más débiles, pero lanzan ataques combinados.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su estética sobrenatural es muy atractiva y sus combates tienen bastante profundidad.

» LO PEOR
El desarrollo está demasiado centrado en las peleas. Y nos llega en inglés.

84	**» GRÁFICOS** Logradísima mezcla de lo sobrenatural y estética "manga".
79	**» SONIDO** Las melodías son repetitivas, y el doblaje es bueno... pero en inglés.
80	**» DIVERSIÓN** Está muy centrado en los combates, aunque tienen profundidad.
84	**» DURACIÓN** Superar la aventura nos llevará unas 30 horas de juego.
NOTA 81	Un buen RPG con una estética fascinante y muy centrado en sus profundas batallas. Pero nos llega en inglés...



Género
DEPORTIVO/LUCHA
Desarrollador
LONDON STUDIO
Editor
SONY
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio (con cámara)
59,95 €
Precio (sin cámara)
39,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 1 A 4
Modo Online
NO
Guardar partidas
ENTRE ACTIVIDADES
Página web
WWW.EYETOYKINETIC.COM

Después del gimnasio virtual de *EyeToy Kinetic*, con *Combat* podremos aprender Kung Fu.

APRENDE **KUNG FU** CON PS2 Y TU **EYETOY**

EyeToy Kinetic Combat

Como dice Bruce Lee en un famoso anuncio, vacía tu mente y libérate de las formas. Con EyeToy puedes fluir... o puedes golpear. Usa tu EyeToy y sé agua, amigo.

Una de las aplicaciones que más nos ha gustado de la cámara EyeToy fue *EyeToy Kinetic*. Su propuesta era convertir nuestra casa en un gimnasio virtual, y consiguió que quemáramos calorías gracias a sus variados ejercicios y a su ajustado programa de entrenamiento. Pues ahora nos llega *Kinetic Combat*, una "vuelta de tuerca" sobre la misma idea pero centrada en que aprendamos un arte marcial: el Kung Fu.

Así pues, preparaos para un entrenamiento intensivo que nos llevará a conocer en profundidad este arte marcial, concretamente el Hung Gar. Este estilo de lucha chino empieza reforzando la fortaleza física y la resistencia respiratoria para después alcanzar el dominio de la energía interna... y esto es lo que vamos a aprender en el juego. A través de un programa de entrenamiento que dura 16 semanas y contando con un "entrenador virtual", aprenderemos a respirar, conoceremos las distintas posturas y podremos ejecutar más de 200 movimientos de esta disciplina. Y todo gracias a la cámara EyeToy, que re-

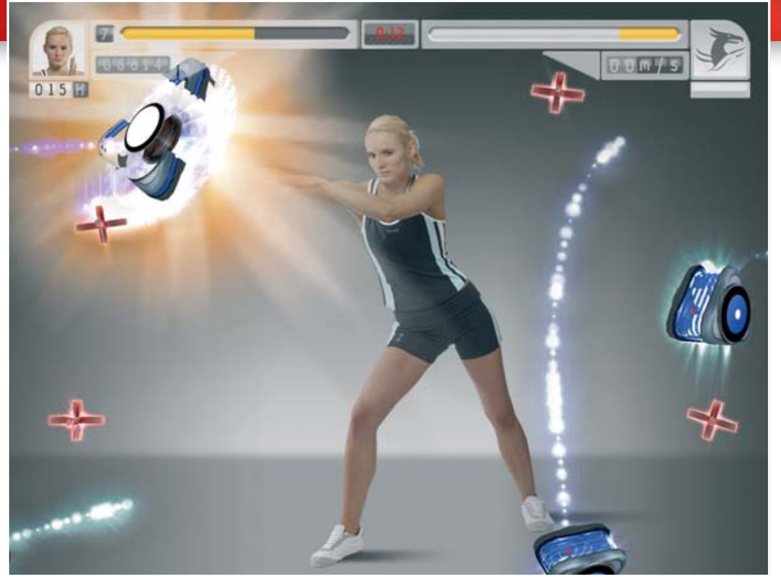

Como en todos los juegos *EyeToy*, tu imagen aparecerá en la tele, esta vez para aprender artes marciales.

ASÍ NOS CONVERTIREMOS EN **MAESTROS DEL KUNG FU**

1 **ENTRENADOR VIRTUAL.** El entrenador te enseña los movimientos básicos y debes moverte como él.


2 **DISTINTOS EJERCICIOS.** Golpear, esquivar, protegerse... Acaban repitiéndose inevitablemente.


3 **RESULTADOS.** Tras cada ejercicio, el "entrenador" nos evalúa y nos dice cuántas calorías hemos quemado.



Empezaremos aprendiendo a respirar y posturas. Luego pasaremos a golpear, esquivar, etc.



La cámara EyeToy registra nuestros movimientos. Usaremos una lente especial que viene incluida.



El equilibrio y la buena forma física son fundamentales. Te ahorrarás la "pasta" del gimnasio...

» APRENDE ESTE ARTE MARCIAL A TU RITMO

Al empezar, el programa te preguntará algunas cosas para reajustar algunos parámetros (tu edad, peso, experiencia previa en artes marciales, etc.). Después, podremos iniciar el plan de trabajo de 16 semanas, practicar ejercicios sueltos o "picarnos" con los amigos.



PRACTICA EJERCICIOS SUELTOS. O bien diseña tu propio plan de actividades.



COMPITE. Hasta 4 jugadores pueden alternarse y demostrar quién es mejor.

gistrará nuestros movimientos con precisión. ¡Incluso puede determinar si estamos imitando correctamente los movimientos del "entrenador"! Eso sí, para vernos "enteros" en la pantalla hay que usar una lente especial (que viene incluida). Además, os recomendamos que juguéis en un lugar espacioso y sin muebles

Gracias a la cámara EyeToy podremos seguir quemando calorías. Pero esta vez además vamos a aprender Kung Fu.

cerca o vuestros golpes pueden acabar mal... (y os lo decimos por experiencia).

Al terminar cada uno de los ejercicios, el programa nos dirá nuestro nivel, las calorías que hemos quemado... Y lo mejor es que también podremos practicar los ejercicios sueltos, "picarnos" con los amigos para ver quién lo hace mejor o diseñar nuestro propio programa de trabajo. Y todo disfrutando de una selección musical que abarca house, hip hop, electro... Como veis estamos ante una propuesta muy específica que sólo disfrutarán los amantes del deporte y en concreto de las artes marciales (es menos variado que *EyeToy Kinetic*). Si es tu caso, te va a encantar.



El juego tiene 4 "zonas" o niveles de dificultad (Dragón, Tigre, Mantis y Fénix). Nosotros llegamos lejos... aunque no lo parezca.



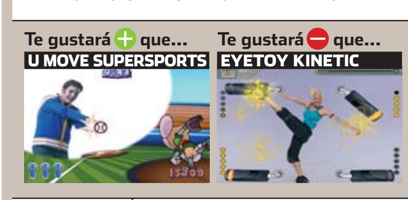
Para pasar de un nivel a otro nos enfrentaremos contra un oponente virtual, al que deberemos vencer usando sabiamente las técnicas aprendidas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El ajustado plan de entrenamiento cumple su objetivo de hacernos quemar calorías.

» LO PEOR
Requiere constancia y un lugar espacioso para jugar. Algunas pruebas son repetitivas.

Te gustará + que... U MOVE SUPERSPORTS — Te gustará − que... EYETOY KINETIC



82	**» GRÁFICOS** Los distintos entornos pasan desapercibidos. La estrella eres tú.
88	**» SONIDO** Más de 70 temas de distintos estilos amenizarán el entrenamiento.
83	**» DIVERSIÓN** Si estás dispuesto a moverte y sudar te entretendrá. Si no...
85	**» DURACIÓN** Tiene más de 200 movimientos para aprender, pero se hace repetitivo.
NOTA 84	Un juego que te hará hacer ejercicio mientras aprendes un arte marcial. Si te atrae la propuesta, pruébalo.

JUEGO RECOMENDADO PlayManía

■ *Need For Speed Carbono* combina las carreras ilegales, el tuning y las persecuciones en un solo juego.

7+

Género
VELOCIDAD
Desarrollador
EA GAMES
Editor
ELECTRONIC ARTS
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores WI-FI
DE 2 A 4
Jugadores Online
DE 2 A 4
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
WWW.ES.EA.COM

INYECCIÓN DE **ADRENALINA** CON SABOR A TUNING

NFS Carbono: Domina la ciudad

***NFS* vuelve a PSP "quemando" ruedas para demostrar que no hay consola pequeña a la hora de transmitir las sensaciones de la velocidad extrema.**

El mes pasado analizamos *NFS Carbono* para PS2 y ahora le toca el turno a la versión para PSP. Y como no podía ser de otra manera, conserva las vertiginosas carreras y persecuciones típicas de la serie, así como opciones de tuning, para culminar un título ideal para la portátil de Sony.

Sus variados modos de juego nos permiten disfrutar de carreras rápidas, partidas Ad Hoc o en Red e incluso afrontar un modo Historia más completo, llamado Domina la Ciudad. En él, nuestro objetivo es conquistar una amplia ciudad dividida en diferentes distritos, ganando competiciones en los territorios controlados por otras bandas de "tuneros". Así, tenemos que salir victoriosos de todo tipo de pruebas, algunas de ellas nuevas respecto a la versión de PS2: pruebas donde tenemos que destruir los coches rivales, carreras de velocidad para huir del territorio enemigo mientras somos perseguidos por otros vehículos, etc. Además, para dotar a las carre-



» ASÍ ES LA MEJOR **VELOCIDAD** PORTÁTIL

1 **CARRERAS ILEGALES.** Participa en un amplio abanico de carreras al margen de la ley.

2 **EVITA A LA PASMA.** La poli intentará pararte... y en ocasiones podrás acabar con ellos.

3 **LIBERTAD TOTAL.** Es el primer *NFS* de PSP que permite recorrer la ciudad con libertad.



■ Espectaculares deportivos y modelos son los protagonistas de las carreras y los vídeos que ofrece *NFS Carbono.*



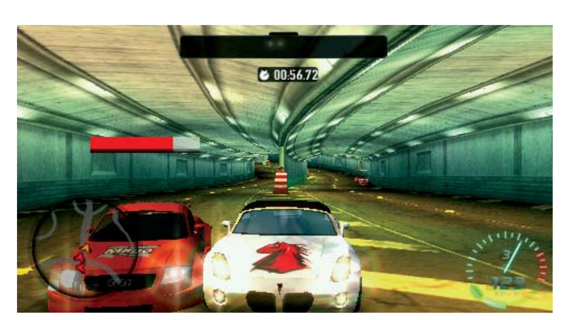
El control, aunque arcade, es bastante preciso y parecido al de anteriores *NFS*. Gráficamente está bastante mejor que *Most Wanted*.



La sensación de velocidad está muy lograda, sobre todo en la vista interior, lo que hace que las carreras sean aún más frenéticas.



La versión de PSP ofrece algunos tipos de carrera que no están disponibles en PS2, como estas carreras de "choque".





ras de mayor profundidad, en la mayoría de ellas contamos con un equipo de dos corredores que nos ayudan con diferentes habilidades (nos aportan velocidad extra, golpean al rival o colocan mortales trampas de clavos). Y aunque podemos ir directamente a estas competiciones, es posible moverse libremente por la ciudad en busca de cajas con diferentes bonus o lugares donde comprar nuevos coches (todos de marcas reales como Honda, Mitsubishi o Ford) o tunearlos con todo tipo de piezas.

Gracias a las enormes dosis de tuning y velocidad y sus carreras Online, este *Carbono* es el mejor *NFS* de PSP.

Añade una sensación de velocidad impactante y un control arcade tremendamente preciso a la mezcla, y el resultado son unas carreras tan emocionantes como vertiginosas que se adaptan como anillo al dedo a la portátil. Y por si fuera poco, el apartado gráfico también mantiene el listón muy alto, con logradas recreaciones de los vehículos y, sobre todo, unos escenarios creíbles y repletos de detalles, cuya única pega es parecerse demasiado entre sí.

En resumidas cuentas, por su calidad jugable y técnica (no nos olvidemos de los modos Online para 4 jugadores), este título se posiciona como uno de los "grandes" de la velocidad en PSP y como una más que recomendable opción para los amantes de la velocidad arcade y los seguidores de todo lo que rodea al mundillo del tuning.



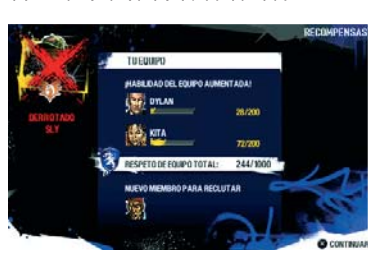
Todas las carreras son de noche, o al atardecer, y se echa en falta un poquito más de "claridad", como en *Most Wanted*.



Gracias sus opciones de tuning podremos modificar con cientos de piezas, pegatinas y vinilos cualquiera de los 50 coches disponibles.

» CORRE EN EQUIPO Y DOMINA LA CIUDAD

Esta entrega nos invita crear una banda de tuneros para participar en carreras y dominar el área de otras bandas...



MI BANDA. Podemos aceptar o echar a corredores, que nos darán habilidades como bloquear a un contrincante.



LA CIUDAD. Debemos retar a otras bandas de tuneros y derrotarlos para ganar respeto y hacernos con su territorio.



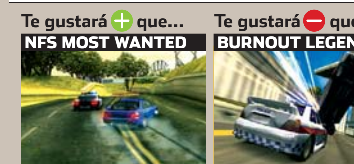
TUNING. Y por supuesto, con el dinero obtenido podemos modificar ampliamente el aspecto de nuestro vehículo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La sensación de velocidad. Se han incluido nuevos tipos de prueba respecto a PS2...

» LO PEOR
...pero se han perdido por el camino otras como las emocionantes carreras "Cañón".

Te gustará + que... **NFS MOST WANTED**



Te gustará − que... **BURNOUT LEGENDS**



90	**» GRÁFICOS** Gran sensación de velocidad, aunque la ciudad podía estar mejor.
88	**» SONIDO** Buen doblaje, música de corte electrónico y variados efectos.
92	**» DIVERSIÓN** Variadas pruebas, extensas opciones de tuning. piques Wi-Fi...
90	**» DURACIÓN** El modo Domina la ciudad dura lo suyo, y aparte hay modo Online.
NOTA 91	Un genial arcade de velocidad que lo tiene todo: vertiginosas carreras, tuning, ambientación, un gran acabado técnico...





7

Género
PLATAFORMAS
Desarrollador
SEGA
Editor
SEGA
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
--
Jugadores
DE 1 A 2
Modo Online
NO
Guardar partidas
TRAS CADA NIVEL
Página web
WWW.SONICRIVALS.COM



■ Sonic vuelve para recorrer mundos plataformeros a toda velocidad, y encima esta vez debe ganar a un rival.







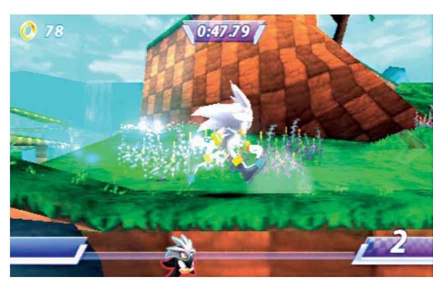
A POR EL **RÉCORD** DE **VELOCIDAD**

Sonic Rivals

Lo difícil no es llegar a ser el héroe de videojuego más rápido, sino mantenerse cuando te salen rivales veloces como el rayo.

Sonic llega a PSP manteniendo la jugabilidad que le ha hecho famoso: eligiendo entre 4 personajes de habilidades casi idénticas (Sonic, Shadow, Knuckles y Silver), recorremos a toda velocidad mundos plataformeros en 2D llenos de resortes y rampas. Y siempre corremos contra un rival y hay que llegar antes que él a la meta.

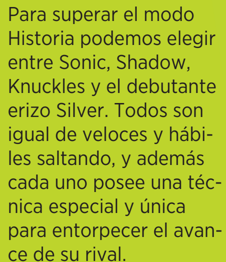
Así, cada nivel es una emocionante carrera y, aunque a veces parece que nuestro personaje va tan deprisa que no podemos controlarlo, mediante la mecánica de "ensayo y error" descubrimos atajos para arañar segundos. Lo malo es que el modo Historia sólo dura unas 5 horas y el resto de los desafíos se desarrollan en los mismos escenarios, con lo que el juego es tan entretenido como poco duradero.



■ El juego presenta un personaje nuevo, Silver, un erizo plateado con misteriosas intenciones.

» TODO VALE PARA LLEGAR EL PRIMERO

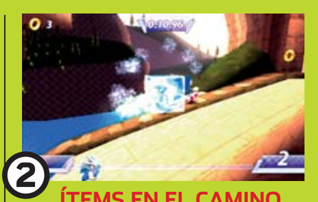
Para superar el modo Historia podemos elegir entre Sonic, Shadow, Knuckles y el debutante erizo Silver. Todos son igual de veloces y hábiles saltando, y además cada uno posee una técnica especial y única para entorpecer el avance de su rival.



■ Sonic protagoniza un veloz plataformas de aspecto 3D y jugabilidad 2D.



1 **HABILIDAD ÚNICA.** Silver invierte los controles del rival, Shadow le ralentiza, Sonic se lanza a supervelocidad...



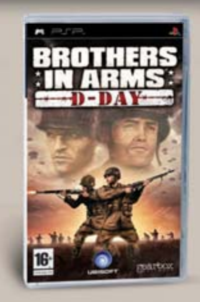
2 **ÍTEMS EN EL CAMINO.** También podemos recoger ítems que nos permiten congelar a nuestro rival, aturdirle...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Correr contra un rival hace los niveles más vertiginosos y emocionantes que nunca.

» LO PEOR
El modo Historia es corto e idéntico con los 4 personajes, lo que limita la duración.

85	**» GRÁFICOS** Los gráficos son en 3D y realmente vistosos y coloristas.
86	**» SONIDO** Cañeras melodías al "estilo Sonic" acompañadas de buenos efectos.
83	**» DIVERSIÓN** Su veloz jugabilidad 2D sigue resultando divertida e intensa.
68	**» DURACIÓN** Sus extras no compensan la brevedad del modo Historia.
NOTA 79	Sonic vuelve con su veloz y divertida visión de las plataformas, pero con un título muy breve a estas alturas...



16+

Género
SHOOT´EM UP
Desarrollador
UBISOFT
Editor
UBISOFT
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 1 A 2
Modo Online
NO
Guardar partidas
ENTRE MISIONES
Página web
WWW.BROTHERSINARMSGAME.COM



La saga de shooters bélicos *Brothers in Arms* se estrena en PSP después de un par de entregas en PS2.







¡**SOLDADO,** EUROPA Y **PSP** SIGUEN NECESITANDO TU AYUDA!

Brothers in Arms D-Day

La serie *Brothers in Arms* desembarca en PSP con un "shooter" bélico que adapta a la portátil lo mejor de la acción táctica de las entregas para PS2.

Después de dos entregas en PS2 y a la espera de un nuevo capítulo para el año que viene en las consolas de nueva generación, la serie bélica *Brothers in Arms* se estrena ahora en PSP. Así pues, coged vuestros rifles y preparaos para volver a participar en los momentos decisivos de la Segunda Guerra Mundial, concretamente en la invasión aliada de Normandía.

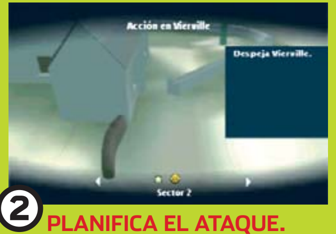
En la Campaña principal manejamos a los sargentos Baker y Hartsock que, en función del momento, irán acompañados de su escuadrón de paracaidistas. Con ellos deberemos avanzar por la Francia ocupada cumpliendo misiones de diversa índole, como despejar un pueblo de soldados alemanes, sabotear unidades antiaéreas o defender determinadas plazas. En realidad, los distintos niveles de *D-Day* son un "refrito" de los mejores mapas de *Road to Hill 30* y *Earned in Blood* (los dos *BIA* de PS2), aunque los retos han variado y ofrecen nuevas posibilidades, como disparar con morteros. Al igual que en PS2, los comba-

Estamos al mando de un grupo de soldados americanos a los que podemos dar órdenes.

» ASÍ SOBREVIVIREMOS EN LA **SEGUNDA GUERRA MUNDIAL**



1 ¡A SUS ÓRDENES! Como en todo buen juego de acción táctica, daremos órdenes a nuestros soldados: que ataquen, que se reagrupen, etc.



2 PLANIFICA EL ATAQUE. Gracias al mapa podremos observar el campo de batalla y la situación del enemigo. Así planeamos la estrategia...



3 A LA BATALLA. Una vez planificado el ataque, guiaremos a nuestros muchachos y dispararemos bajo una perspectiva subjetiva.



Brothers in Arms D-Day nos lleva a la Segunda Guerra Mundial, y más concretamente el día del desembarco aliado en Normandía.



Estamos al frente de un pelotón de soldados y podremos darles órdenes (que ataquen, que huyan...) y establecer sus posiciones.



Los soldados lucen buenos modelos, aunque los escenarios están algo vacíos en general.





tes son bastante tácticos. Podemos dar órdenes a nuestros soldados (que ataquen, que se reagrupen, que nos escolten...) y tenemos un mapa que nos permitirá conocer el campo de batalla para poder planificar nuestra estrategia. Todo esto da lugar a escaramuzas de desarrollo pausado, ya que conviene pensar antes de actuar. No da tanto la impresión de estar en medio de una guerra como en *Medal of Honor Heroes*, pero aún así la fórmula nos parece más divertida en PSP que en PS2, en parte porque los controles se han adaptado bien a las peculiaridades de la consola.

Aunque ofrece un desarrollo algo más pausado que *MoH Heroes,* sus batallas tácticas gustarán a los fans del género.

Además, podemos cooperar con un amigo en las misiones, así como disfrutar de distintos tipos de escaramuzas "sueltas", tanto desde el bando americano como desde el punto de vista alemán.

En cuanto al apartado técnico, destaca el cuidado modelado de los soldados y sus animaciones. Eso sí, a los escenarios les falta algo de detalle y muchas veces dan un inequívoca sensación de vacío. Pero si algo nos ha gustado de *Brothers in Arms D-Day* es la diabólica inteligencia artificial de los enemigos, que (insistimos) nos obligará a planear la estrategia antes de disparar. En fin, que estamos ante un entretenido juego de acción táctica bien adaptado a PSP, que gustará más a los puristas del género que a los fanáticos del "gatillo fácil".



En el campo de batalla debemos aprovechar todo lo que nos rodea en nuestro favor: trincheras, morteros, ametralladoras de posición, etc.



En algunas misiones podremos contar con vehículos, como tanques, y darles órdenes como si fueran soldados o incluso usar sus armas.

» LA GUERRA TIENE VARIOS FRENTES

Además de la Campaña principal, *BIA D-Day* ofrece otras maneras de disfrutar de su acción bélica con pinceladas tácticas.



CAMPAÑA. Es bastante larga y en ella realizaremos todo tipo de misiones, como por ejemplo desactivar baterías antiaéreas.



MISIONES COOPERATIVAS. 12 misiones y varios modos de juego están disponibles para jugarlos con un amigo "ad hoc".



ESCARAMUZAS "SUELTAS". Además, tendremos misiones sueltas, tanto para el bando aliado como para el alemán.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es bastante largo y está tan bien adaptado a PSP que nos parece más divertido que en PS2.

» LO PEOR
A veces el desarrollo es lento, los escenarios están algo vacíos y los mapas se repiten.

Te gustará menos que... SOCOM FIRETEAM BRAVO

Te gustará más que... BROTHERS IN ARMS PS2



83	**» GRÁFICOS** Buen modelado de los soldados, pero escenarios algo vacíos.
81	**» SONIDO** Buenos efectos y banda sonora, aunque es un poco "testimonial".
84	**» DIVERSIÓN** El desarrollo es lento, pero divertirá a los puristas del género.
85	**» DURACIÓN** Una campaña larga, misiones sueltas y modo cooperativo.
NOTA 83	Un "shooter" táctico bien adaptado a PSP que gustará a los puristas del género y no tanto a los fans del "gatillo fácil".



12+

Género
AVENTURA DE ACCIÓN

Desarrollador
UBISOFT MONTREAL

Editor
UBISOFT

Lanzamiento
7 DE DICIEMBRE

Precio
49,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
CASTELLANO

Jugadores WI-FI
HASTA 2

Modo Online
NO

Guardar partidas
TRAS CADA MISIÓN

Página web
WWW.UBI.COM/ES/GAMES



■ La mercenaria Rianna, siempre acompañada por su droide Zeeo, busca los planos de la Estrella de la Muerte en esta aventura de acción.







HÉROES ANÓNIMOS DE LA **GUERRA DE LAS GALAXIAS**

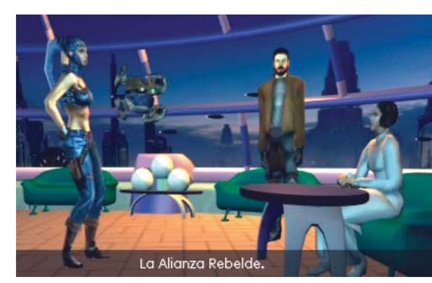
Star Wars Lethal Alliance

En la caída del Imperio Galáctico, la contribución de la mercenaria Rianna y su droide fue decisiva...

Ambientada entre las dos trilogías de "Star Wars", esta nueva aventura de acción nos convierte en la mercenaria Rianna Sharen con el objetivo de robar los planos de la Estrella de la Muerte y entregarlos a la Alianza Rebelde. Y para ello viajamos por planetas como Mos Eisley y Coruscant, atacando bases del Imperio y superando tanto combates como zonas de saltos.

El desarrollo añade veloces fases en las que usamos al droide Zeeo como si fuera un monopatín, momentos en los que nos disfrazamos para infiltrarnos... Lástima que el diseño de los niveles sea muy lineal y simple, lo que hace que a la larga todos los tiroteos y zonas de saltos se parezcan. Pero aún así, la variedad de acciones hacen el juego entretenido, y su modo cooperativo para 2 jugadores añade otro aliciente para disfrutarlo.

■ Rianna, mercenaria de la raza Twi´lek, es experta en el manejo de armas láser y la lucha cuerpo a cuerpo.



■ Personajes de las películas, como Leia o Boba Fett, se cruzarán con Rianna durante la aventura.

MUJER Y MÁQUINA, **EQUIPO PERFECTO**

En los combates y en los saltos Zeeo es el aliado perfecto. El droide nos ayuda a ejecutar golpes especiales, sirve de anclaje para realizar acrobacias y hasta podemos lanzarlo para que aturda a los enemigos.



1 **EN EL COMBATE.** Zeeo nos ayuda a ejecutar ataques especiales, se lanza contra los malos, se convierte en escudo...



2 **Y EN LOS SALTOS.** Usamos a Zeeo como anclaje para dar saltos. Y en algunas fases, hasta sirve de monopatín.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El desarrollo incluye muchas situaciones: acción, saltos, fases de disparos...

» LO PEOR
El diseño de los niveles: son lineales y demasiado parecidos entre sí.

76	**» GRÁFICOS** El diseño de personajes y escenarios no pasa de correcto.
85	**» SONIDO** Los efectos y banda sonora de las películas garantizan la calidad.
78	**» DIVERSIÓN** La variedad de tareas compensa un diseño de niveles soso.
86	**» DURACIÓN** Cerca de 15 horas de aventura más el modo cooperativo.
NOTA 79	Sin sorprender, esta aventura de acción entretiene gracias a su mezcla de acción y saltos y su ambientación "Star Wars".



12+

Género
VELOCIDAD
Desarrollador
MIDWAY
Editor
VIRGIN PLAY
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
39,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores WI-FI
HASTA 2
Modo Online
NO
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
HTTP://LARUSHGAME.COM



Las calles de Los Angeles son el escenario de estas vibrantes carreras ilegales.







LAS CALLES DE **LOS ANGELES** TIENEN **NUEVO DUEÑO**

L.A. Rush

El tráfico en Los Angeles es infernal, pero eso no detiene a los pilotos más intrépidos que participan en carreras ilegales por sus calles. ¿Te atreves a retarles?

Con varias entregas en distintos formatos, la saga *Rush* es una vieja conocida de los fans de la velocidad. Hace casi 2 años la serie se renovó en PS2 con *LA Rush*, un título que ofrecía vibrantes carreras ilegales por las calles de Los Angeles. Pues bien, ahora nos llega la versión para PSP, una adaptación del juego de PS2, aunque con algunos retos nuevos y extras.

Lo mejor es su modo Carrera. En él nos ponemos en la piel de un piloto ilegal, que deberá ganar prestigio y recuperar sus coches compitiendo en todo tipo de retos que nos irán ofreciendo por las calles de Los Angeles. La mayoría de estos retos son carreras por "checkpoints", aunque también habrá persecuciones, "paseos", huidas y misiones especiales (como por ejemplo romper vallas publicitarias de nuestros rivales). Tenemos libertad para alcanzar el punto de control, pudiendo elegir distintos caminos, aprovechar atajos, realizar saltos... Y todo ello por las calles de Los Angeles, una ciudad que se caracteriza por tener

Bellezas como ésta se cruzarán en nuestro camino por las calles de Los Angeles.



GÁNATE EL **RESPETO** DE LOS **"TUNEROS"** MÁS DUROS



1 RECUPERA TUS COCHES. Compite con tus rivales y recupera todos tus vehículos robados ganando en frenéticas carreras por la ciudad.



2 RETOS VARIADOS. La mayor parte suelen ser carreras, aunque también hay huidas y retos más originales, como romper carteles.



3 NOVEDADES EN PSP. Además de los piques Wi-Fi para dos jugadores, hay 30 misiones extras y una arena para hacer acrobacias.



Para llegar a la meta podremos elegir el camino que nos parezca mejor, usar atajos, aprovechar saltos, etc. Eso sí, cuidado con el tráfico.



Los retos son bastante variados: carreras por "checkpoints", huidas, persecuciones y otros eventos especiales algo más originales.



Gráficamente, *L.A. Rush* cumple, aunque algunos detalles son mejorables.





un tráfico infernal, algo que está bien reflejado en el juego. Tendremos que ser los más rápidos y listos buscando el mejor camino, y además evitar el abundante tráfico y a la policía, que no dudará en arrestarnos y multarnos...
El premio por superar estos vibrantes retos es dinero y nuevos coches (más de 50 modelos reales, de marcas como Nissan, Lotus o Hummer). Podemos emplear la "pasta" en "tunear" nuestros coches, aunque las modificaciones son automáticas, algo que resulta muy limitado a estas alturas. Además, según avancemos abriremos nuevas zonas de la ciudad (en total hay 5 barrios: Hollywood, Santa Monica, South Bay, South Central y Downtown), cada una con sus particularidades.

La versión para PSP de *L.A. Rush* es similar a la de PS2: entretiene aunque sus opciones de "tuning" son limitadas.

En cuanto a novedades

con respecto a la versión de PS2, podéis apuntar 30 misiones nuevas, una arena donde podremos realizar espectaculares acrobacias y piques Wi-Fi para dos jugadores. El control, bastante arcade en PS2, se ha adaptado muy bien a PSP. Eso sí, gráficamente tiene detalles mejorables, como el modelado de los coches, las deformaciones en las carrocerías o alguna ralentización. Una banda sonora muy "rapera" culmina un juego de carreras que divierte, aunque nos parece algo más limitado que otros juegos del género, como *NFS: Carbono* o *Midnight Club 3*.



La ciudad se compone de 5 distritos que se abren según avance el juego: Hollywood, Santa Monica, South Bay, South Central y Downtown.



En las carreras no faltará la policía. Si no conseguimos despistarlos rápido, nos arrestarán y tendremos que pagar una multa...

» COCHES REALES PERO POCO TUNING

Durante el juego podrás pilotar más de 50 coches reales y "tunearlos", aunque las modificaciones son automáticas.



50 COCHES REALES. De distintos tipos y de marcas tan exclusivas como Lotus, Cadillac, Hummer, Chevrolet o Mitsubishi.



TUNING "AUTOMÁTICO". En el garaje pagaremos para mejorar nuestros coches, aunque las mejoras son automáticas.



PRESUME DE COCHAZOS. Además de hacerlos más atractivos, mejorar los coches es vital para avanzar en las carreras.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Entretiene desde el principio gracias a sus variados retos y a su asequible control.

» LO PEOR
Gráficamente puede mejorar y sus opciones de "tuning" son bastante limitadas.

Te gustará + que... **FORD STREET RACING**



Te gustará − que... **NFS CARBONO**



83	**» GRÁFICOS** Cumplen en general, aunque ciertos detalles pueden mejorar.
86	**» SONIDO** Buenos efectos y apropiada banda sonora a base de "hip-hop".
85	**» DIVERSIÓN** Aunque la propuesta no sea muy original, logra entretener.
84	**» DURACIÓN** Tiene más "miga" que el de PS2, pero los añadidos no son gran cosa.
NOTA 84	Un juego de carreras urbanas y tuning que entretiene, aunque es algo limitado en comparación con los grandes del género.

■ PS2/PSP ■ RECOPILARIO CLÁSICOS ■ SEGA ■ YA DISPONIBLE ■ 39,95 €
■ CASTELLANO/INGLÉS ■ 1-2 JUGADORES ■ WWW.SEGA-EUROPE.COM

Sega Mega Drive Collection



■ El recopilatorio incluye más de 30 juegos de MegaDrive, como *Shinobi III, Sonic, Virtua Fighter 2, Altered Beast...*

Después de *Sonic Mega Collection Plus*, un recopilatorio para PS2 centrado en Sonic, Sega nos obsequia con otra antología que reúne más de 30 juegos de MegaDrive, su inolvidable consola de 16 bits. Tanto para PS2 como para PSP, en *Sega MegaDrive Collection* incluye éxitos como los dos primeros *Sonic, Shinobi III*, los 3 *Golden Axe, Altered Beast, Ecco the Dolphin, Bonanza Bros, Phantasy Star II, III* y *IV*... Las conversiones son “pixel perfect”, tienen buenas opciones de configuración y muchos se pueden jugar a dobles. Además, incluye extras como entrevistas o material gráfico. Faltan clásicos como los *Streets of Rage*, pero la selección asegura diversión para los nostálgicos.







» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
74	74	84	88

NOTA 80 — No están todos los que son, pero es una selección de juegos que encantará a los fans más nostálgicos de Sega.

■ PSP ■ ROL DE ACCIÓN ■ VIRGIN PLAY ■ YA DISPONIBLE ■ 49,95 €
■ CASTELLANO ■ 1-4 JUGADORES ■ WWW. VIRGINPLAY.ES

Blade Dancer: Lineage of Light



■ Manejando a Lance y a tres aventureros más, vía Wi-Fi con amigos, tendremos que librar al mundo de Lunadia.

Hace mucho tiempo, en el mundo de Lunadia, hubo una lucha entre la Luz y la Oscuridad. El demonio fue derrotado, pero ahora amenaza con volver y nosotros, en el papel del joven Lance, deberemos evitarlo. Bajo esta tópica historia se esconde un juego de rol bastante “sosete”, con peculiares combates que mezclan turnos y tiempo real, opción de fusionar ataques u objetos y la posibilidad de recorrer un mundo en 3D. Tiene modo para hasta 4 jugadores, aunque es muy típico y técnicamente limitado.



» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
76	79	81	84

NOTA 79 — Un juego de rol bastante sosete técnicamente y no demasiado original, que sólo convencerá a los fans acérrimos del género.

■ PS2 ■ ROL TÁCTICO ■ NIPPON ICHI ■ YA DISPONIBLE ■ 39,95 €
■ INGLÉS ■ 1 JUGADOR ■ WWW.VIRGINPLAY.COM

Disgaea 2: Cursed Memories



■ Los combates son por turnos y usan el típico sistema de rejillas. Son más completos que en el primer *Disgaea*.

Secuela de un juego de rol táctico de culto que salió en España en 2004, *Disgaea 2: Cursed Memories* va por los mismos derroteros que aquel *Disgaea: The Hour of Darkness*. Con un argumento muy especial (que combina épica, intriga y humor), un detallado diseño de personajes “superdeformed” en 2D y los típicos combates por turnos en rejillas, añade nuevas posibilidades a las peleas (como la opción de crear aliados). Además, ofrece más de 100 horas de juego, aunque eso sí, está en inglés...



» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
71	84	73	90

NOTA 79 — Rol táctico que te gustará si te atraen este tipo de juegos. Si no, su “look retro” y lento desarrollo te echarán para atrás.



Y ADEMÁS...

■ PS2/PSP ■ SHOOT´EM UP ■ VIRGIN PLAY ■ YA DISPONIBLE
■ 29,95 € ■ CASTELLANO ■ 1 JUGADOR ■ WWW.VIRGINPLAY.ES

» Final Armada

En *Final Armada* luchamos contra una despiadada raza alienígena a los mandos del Aggressor, una tanqueta con poderosas armas y capaz de planear. Además de acción, las misiones son tácticas, ya que hay una nave de apoyo a la que podemos dar órdenes. Lástima que sea repetitivo y técnicamente feote...

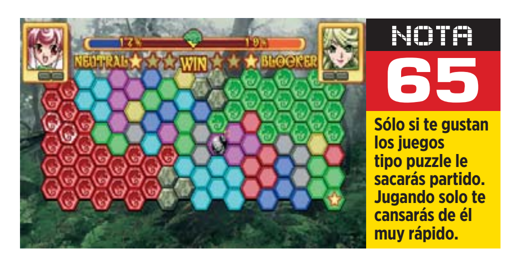


NOTA 62 — Acción en plan futurista, arruinada por un desarrollo soso y un apartado técnico muy mediocre.

■ PSP ■ PUZZLE ■ PROEIN ■ YA DISPONIBLE ■ 39,95 €
■ CASTELLANO ■ 1-2 JUGADORES ■ WWW.PROEIN.COM

» Kameleon

Kameleon es un sencillo puzzle en el que debemos derrotar a nuestro oponente (ya sea la consola u otro jugador) “invadiendo” sus casillas. ¿Cómo? Pues eligiendo, por turnos, el color y la casilla adecuada, y aprovechando las ventajas de la casillas especiales. Tiene 3 modos de juego, aunque acaba cansando.



NOTA 65 — Sólo si te gustan los juegos tipo puzzle le sacarás partido. Jugando solo te cansarás de él muy rápido.

■ PSP ■ ESTRATEGIA ■ VIVENDI ■ YA DISPONIBLE ■ 39,95 €
■ CASTELLANO ■ 1-4 JUG. ■ WWW.SCARFACEGAME.COM

» Scarface: Money, Power, Respect.

Olvidad el fenomenal *Scarface* de PS2, porque este *Scarface* para PSP no tiene nada que ver. Estamos ante un juego de estrategia por turnos en el que conquistaremos los territorios rivales usando a nuestros matones, “trapicheando”, etc. Flojo técnicamente, escaso de opciones y poco divertido.



NOTA 68 — Estrategia por turnos para adultos, pero con pocas opciones y mediocre técnicamente.

¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS2 y PSP.

¿QUIERES VER LA **TELEVISIÓN** EN TU **PSP?**

TIPO	**ANTENA WIFI**
COMPATIBLE	**PSP**
COMPAÑIA	**SONY**
PRECIO	**299 €**
TELÉFONO	**902 102 102**

Location Free

Sony sigue innovando para ampliar las capacidades de nuestra PSP y convertirla en un aparato realmente "multimedia"...

INSTALACIÓN. Laboriosa, pues tendremos que conectar diversos aparatos (vídeo, antena, PC o PSP, y router), mediante varios cables. Menos mal que las instrucciones son claras y vienen incluidos todos los cables necesarios para el montaje.

DISEÑO. El aparato en sí es bastante elegante y estilizado, y de un tamaño muy razonable. Eso sí, la amalgama de cables que deben ir enchufados a él puede dar más de un dolor de cabeza.

UTILIDAD. Este periférico no sólo hace de antena Wi-Fi entre el router y tu PSP (pudiendo prescindir del ordenador) sino que además, si le conectas un vídeo con su correspondiente toma de antena, también conseguirás transmitir a PSP tus programas favoritos. Es decir, Location Free enviará a nuestra PSP cualquier señal de vídeo que tenga conectada (la tele, un DVD, una cámara de vídeo...). Y lo mejor es que esta señal no nos llegará sólo en casa, ya que por medio de Internet podremos recibirla en cualquier punto Wi-Fi del planeta. Y también podemos desviar la señal a nuestro PC para ver o grabar allí nuestros programas. Eso sí, es bastante caro.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

Un apartado que amplia las capacidades multimedia de nuestra PSP, aunque a un precio sólo para sibaritas.

Play ¡PERIFÉRICO DEL MES!



Ver la TV en PSP es posible gracias a este aparato. Es laborioso de montar y bastante caro, pero desde luego sus posibilidades son alucinantes.



PS2 12,90 € | LOGIC 3 | 91 144 06 60

Gamepad DualShock2 Rosa

Tras el reciente lanzamiento de la "glamourosa" PS2 en color rosa, algunas compañías se han dado mucha prisa para lanzar al mercado periféricos a juego. Es el caso de Logic 3, que acaba de sacar su PS2 Gamepad DualShock Rosa, con un diseño muy similar al mando oficial de Sony y unas prestaciones realmente buenas (incluyendo vibración y botón de Turbo) para su más que asequible precio.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**

PS2 PRECIO NO DISPONIBLE | BLAZE | WWW.XPLODER.NET

Xploder HDTV Player para PS2

Con la llegada de la nueva generación de consolas, la alta definición está en boca de todos. Pues Blaze nos presenta una manera de disfrutar de la "alta definición" usando juegos de PS2. En realidad, lo que el producto incluye es un CD para PS2 y un cable por componentes. Efectivamente, si tienes una buena TV con entrada por componentes, la calidad de imagen mejora, pero nosotros creemos que no merece la pena...

» **VALORACIÓN: BUENA**



PSP 14,95 € | PROPORTA | WWW.PROPORTA.ES

Funda Termocolor para PSP

Fundas para PSP hay muchas, pero ninguna como ésta de Proporta. Es una funda de silicona "normal" que protegerá tu PSP de suciedad y arañazos, pero con la particularidad de que cambia de color según la temperatura. Hay tres colores disponibles (rojo, azul y gris marengo) y todas reaccionan ante el calor, cambiando gradualmente de su color original al blanco. Curioso, ¿no?

» **VALORACIÓN: BUENA**



UN **VOLANTE ASEQUIBLE** EN TODOS LOS SENTIDOS

GT Driving Wheel

TIPO	**VOLANTE**
COMPATIBLE	**PS2/ PSONE**
COMPAÑÍA	**H. DE NOSTROMO**
PRECIO	**19,90** €
TELÉFONO	**91 144 06 60**

Si buscas un buen volante y no te quieres gastar mucha "pasta", aquí tienes una buena opción. No tiene tantos extras como otros modelos, pero es un volante con una gran relación calidad-precio.

ANCLAJE. Pues sólo disponemos de unas ventosas para sujetarlo sobre la mesa, lo que no le reporta demasiada estabilidad en los momentos más agitados.

ERGONOMÍA. El aro del volante es bastante grueso y pequeño, y además, está parcialmente recubierto con goma, lo que lo hace muy cómodo. Otra virtud es que los botones son de fácil acceso en general.

SENSIBILIDAD. Sólo disponemos del ajuste que trae de fábrica y lo malo es que no es el mejor. Demasiado sensible a veces, puede hacernos cometer errores al principio.

PEDALES. Pequeños y con poco recorrido, aunque no se deslizan en el suelo y son analógicos. Es quizás la parte que más flojea de todo el volante.

COMPATIBILIDAD Y EXTRAS. Posee tres modos de funcionamiento: digital, analógico y Negcon. Por ello, es compatible con todos los juegos de PS2 y PSone que admitan volante, ya que usa un conector estándar. Los botones encargados del cambio están tras el volante, y son parecidos a los tipo F-1.

VIBRACIÓN. Los dos motores alojados en su interior logran una gama de intensidades bastante variada y de notable fuerza. No es el mejor, pero queda en buen lugar.

ACABADO. Los plásticos empleados en el conjunto son de calidad media y el diseño es bastante simple y efectista. Eso sí, no busquéis demasiados lujos en otros aspectos, aunque desde luego por su precio queda compensado.

Sencillo a la par que efectivo. Si buscas un volante sin muchas "florituras" y bien de precio, aquí lo tienes.

» **VALORACIÓN: MUY BUENA**
Si no buscas lujos y tecnología avanzada, este sencillo volante ofrece una fenomenal relación calidad-precio.

UNA **CURIOSIDAD** PARA APASIONADOS DEL FÚTBOL

Shoot Pad PS2

TIPO	**ALFOMBRA DE FÚTBOL**
COMPATIBLE	**PS2/PSONE**
COMPAÑÍA	**H. DE NOSTROMO**
PRECIO	**79,90** €
TELÉFONO	**91 144 06 60**

¿Le pides aún más realismo a los simuladores de fútbol? Pues prepárate para disfrutar del deporte rey en tu PS2 con un periférico que incluye... ¡hasta un balón para que chutes!

FUNCIONAMIENTO Y COMPATIBILIDAD: Se compone de una alfombrilla. Dos mini-postes y un mandito. Insertado en la alfombrilla hay un curioso balón que nos servirá para ejecutar los pases y tiros, parecido a como lo haríamos en la realidad. Dependiendo de cómo chutemos, el tiro tendrá una dirección o fuerza determinadas. Además, es compatible con cualquier juego de fútbol.

MATERIALES: Tanto la alfombra como el resto de componentes del ShootPad están fabricados con materiales de una calidad notable.

SENSIBILIDAD: Después de echarnos unos cuantos partidos, hemos de decir que resulta bastante difícil lograr resultados precisos, por lo que está bien como curiosidad y para echar alguna partida a solas. Eso sí, olvida este invento cuando te enfrentes con algún habilidoso compañero.

» **VALORACIÓN: BUENA**
Un periférico curioso que entretendrá a los "futboleros"... pero sólo un rato. Lástima que no sea muy preciso...



Los fanáticos del fútbol que quieran probar cosas nuevas encontrarán curioso este ShootPad. Eso sí, es algo caro para ser sólo una curiosidad.



PISTOLAS



1. **PS099L LÁSER BLASTER**
» LOGIC 3 » 39,95 €
La más completa: pedal, retroceso, conector USB y normal, mira láser...



2. **G-CON 2**
» NAMCO » 35 €
Una pistola de gran precisión, USB, pero no funciona con todos los juegos.



3. **BERETTA 92FS**
» THRUSTMASTER » 60 €
Precisa, cómoda y compatible con TV de 100 Hz. Eso sí, es un poco cara.

PADS



1. **DUAL SHOCK 2**
» SONY » 29,95 €
El pad oficial es sobresaliente en todos los aspectos, aunque algo caro.



2. **ADVANCE ANALOG**
» JOYTECH » 19,95 €
Un mando de gran calidad, buenas prestaciones y ajustado precio.



3. **T-MINI 2 IN 1 PS2-PC VIBRATION**
» THRUSTMASTER » 17,90 €
Un pad cómodo, fiable y compatible para PS2 y PC, a un precio irresistible.

VOLANTES



1. **GT FORCE PRO**
» LOGITECH » 139,95 €
Si te gusta conducir, no dudes en gastarte algo más en este volante.



2. **GT 2 IN 1 FORCE FEEDBACK**
» THRUSTMASTER » 84,90 €
Un volante soberbio con licencia de Ferrari y compatible con PS2 y PC.



3. **NITRO TRI FORCE**
» JOYTECH » 124,95 €
Volante de gran calidad y muy buenas prestaciones, aunque caro.

ALTAVOCES



1. **LOGITECH 5.1 Z-5500**
» LOGITECH » 399,95 €
El mejor equipo de sonido en todos los sentidos. Eso sí, es bastante caro.



2. **INSPIRE 5.1 GD 580**
» CREATIVE » 199,95 €
Materiales de calidad, buen diseño y una gran relación calidad-precio.

3. **INSPIRE 5.1 5500D**
» LOGITECH » 199 €
Excelentes cualidades (potencia y calidad) y a un gran precio.

LO MEJOR PARA PSP



1. **PLAYGEAR POCKET**
» LOGITECH » 19,95 €
Es la funda de PSP que más nos ha gustado, por diseño y prestaciones.



2. **DISCO DURO 4 GB + BATERÍA X2**
» ARDISTEL » 199,95 €
Es un pack bastante caro, pero os aseguramos que merece la pena.



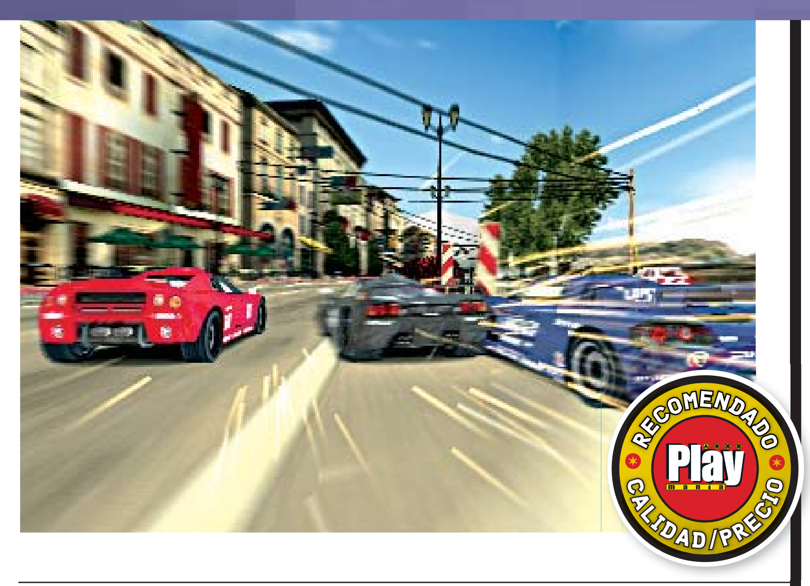
3. **ALTAVOCES SOUND SYSTEM**
» LOGIC 3 » 69,95 €
Pon tu PSP a todo volumen con el mejor soporte con altavoces.

LOS **MEJORES** JUEGOS DE CARRERAS COMPITEN EN **PSP**

PEQUEÑOS PERO VELOCES

- Burnout Legends
- Formula One 06
- L.A. Rush
- Moto GP
- Need for Speed Carbono
- OutRun 2006 Coast 2 Coast
- Ridge Racer 2
- TOCA Race Driver 2

Los circuitos de carreras más prestigiosos del mundo, ciudades enteras por cuyas calles se desarrollan intensas carreras ilegales... Ahora, estés donde estés, puedes encender tu PSP y transportarte a esos lugares gracias al increíble catálogo de juegos de velocidad de la consola. Y, si tienes dudas sobre cuál elegir, en esta comparativa enfrentamos a los mejores.



RECOMENDADO Play CALIDAD/PRECIO

EMOCIONES FUERTES Y **COLISIONES INCREÍBLES**

BURNOUT LEGENDS

Género
ARCADE
Compañía
EA GAMES
Precio
29,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores Wi-Fi
DE 2 A 6
Modo Online
NO

Tras arrasar en PS2 con cuatro entregas, *Burnout* saltó a PSP reuniendo para la ocasión los mejores circuitos y modos de juego de toda la saga.

» TIPOS DE CARRERAS. Apuesta por la vertiente más arcade y desenfadada de la comparativa. Sus carreras son en circutitos cerrados pero con tráfico, y los vehículos que pilotamos son ficticios (pero deformables). El control es excelente, y cada carrera es un festival de velocidad pura en las que siempre hay que evitar pisar el freno y reaccionar como el rayo para evitar las colisiones... Excepto en los modos de juego en los que chocar es el objetivo, claro está.



Con un control sublime, disputamos competiciones de todo tipo con la velocidad y las colisiones como protagonistas.



» MODOS DE JUEGO. Aparte de carreras Wi-Fi para 6 jugadores (o para dos si sólo tenemos una copia del juego), el modo principal, en el que desbloqueamos nuevos vehículos según nuestros logros, integra casi todos los tipos de carrera. Hay persecuciones, campeonatos, eliminatorias, pruebas en las que debemos provocar accidentes... En total, 175 retos distintos, lo que garantiza muchas horas de juego.

» APARTADO TÉCNICO. Simplemente impresionante. Se ha trasladado a la portátil el espectáculo de los *Burnout* de PS2, así que estamos ante uno de los juegos más vistosos, sólidos, rápidos e impresionantes de la comparativa, y eso sin contar con las realistas deformaciones en los choques. Sólo se echa en falta un poco más de velocidad al activar el turbo, pero es que ya vamos muy deprisa sin usarlo...

Los bólidos son ficticios, pero lucen un genial aspecto y se deforman con un realismo escalofriante.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
Velocidad en estado puro. Un arcade que sorprende por sus genial control, su espectacularidad y su variedad de retos.



LOS **GRANDES** TE GUARDAN UN PUESTO EN LA **PARRILLA**

FORMULA ONE 06

Género
SIMULADOR
Compañía
SONY
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores Wi-Fi
DE 2 A 8
Jugadores Online
NO

Hasta la competición de velocidad más elitista del mundo, con todos sus pilotos, escuderías y circuitos, cabe en nuestra PSP.

» TIPOS DE CARRERAS. El juego reproduce perfectamente el pasado campeonato 2006, con todos los coches y pilotos reales y sus 19 grandes premios. Y todo con un estilo de conducción adaptable al máximo, en el que podemos activar o desactivar ayudas a la conducción (desde daños en las colisiones a frenada automática), lo que unido a su buen control garantiza diversión tanto a los novatos como o quienes busquen retos realistas.



Tanto si eres un fanático de la simulación como si sólo quieres echar unas carreritas, podrás disfrutar a tope de este simulador.



» MODOS DE JUEGO. Sólo le falta el juego Online, porque por lo demás tiene de todo: Campeonato Mundial, Gran Premio, Carrera Rápida, modo Wi-Fi para hasta 8 jugadores... Pero el modo estrella es Trayectoria, en el que empezamos como probador para labrarnos una carrera en la Fóormula 1 y, en función de nuestros resultados, recibimos ofertas de equipos con un nivel cada vez mayor.

» APARTADO TÉCNICO. Con una buena recreación de los coches y los circuitos, el juego luce muy nítido en nuestra portátil y va fluido hasta cuando aparecen más coches en pantalla. Y la sensación de velocidad también está lograda. Las voces de los comentaristas de Tele 5 Lobato y Serrano, y de Alonso en algunos grandes premios, redondean un apartado técnico muy sólido.

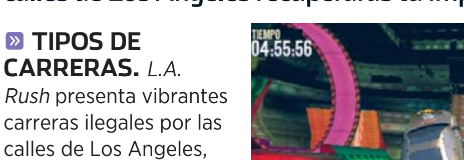
El mítico Renault con el que Alonso ha sido bicampeón luce el número 1 en la parrilla de este juego.

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Un buen simulador que recrea cada detalles del campeonato y se adapta a las necesidades de novatos o expertos.



DESAFIANDO **LA LEY DE LAS CALLES** DE LOS ANGELES

L.A. RUSH



12

Género	ARCADE
Compañía	MIDWAY
Precio	39,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	INGLÉS
Jugadores Wi-Fi	HASTA 2
Jugadores Online	NO

El ambiente "tunero" de L.A. se recrea en el juego.

Eras el rey del "tuning" y te lo han quitado todo. Sólo demostrando que eres el más rápido en las calles de Los Angeles recuperarás tu imperio.

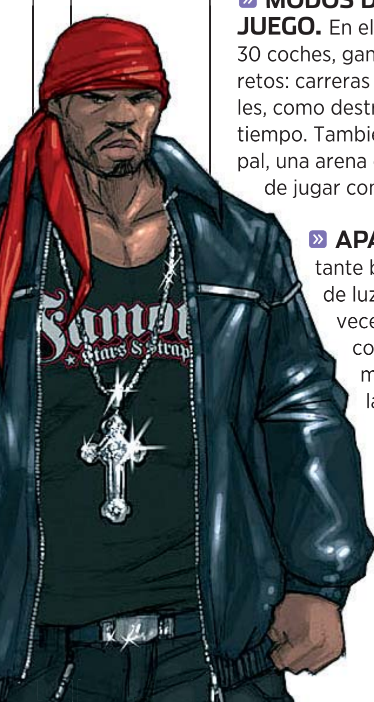
TIPOS DE CARRERAS. *L.A. Rush* presenta vibrantes carreras ilegales por las calles de Los Angeles, con abundante tráfico y la policía pisándonos los talones. La ciudad se compone de 5 distritos que recorremos con libertad, buscando atajos en las carreras. Los 50 coches que podremos pilotar son reales y "tuneables", aunque las modificaciones son automáticas. El control es bastante sencillo y responde bien en general.



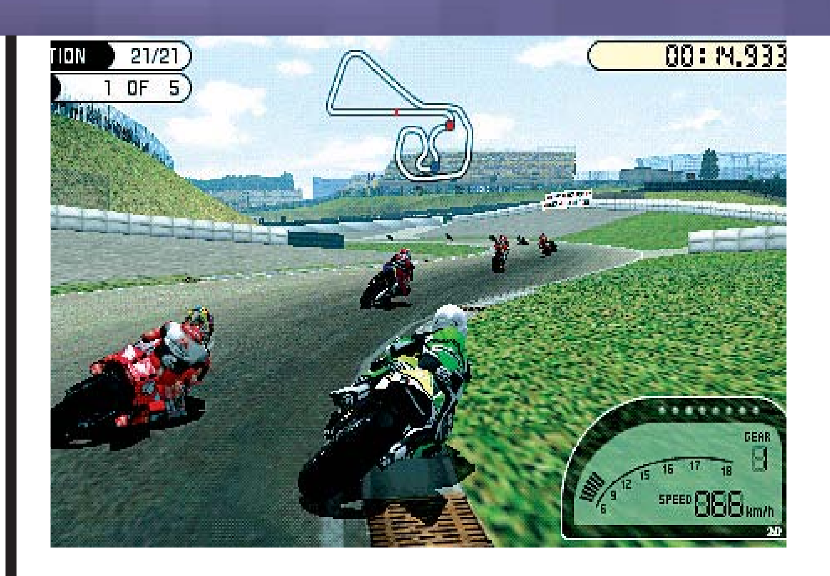
L.A. Rush convence con su filosofía arcade: su control sencillo y una física que favorece el espectáculo garantizan la diversión.

MODOS DE JUEGO. En el modo Carrera debemos recuperar un total de 30 coches, ganando a los "tuneros" más duros en variados retos: carreras por "checkpoints", huidas y retos más originales, como destrozar las vallas de nuestro rival dentro del tiempo. También hay misiones y retos fuera del modo principal, una arena de acrobacias (exclusiva de PSP) y la opción de jugar con un amigo vía Wi-Fi.

APARTADO TÉCNICO. Los Ángeles está bastante bien recreada, con buenos detalles y efectos de luz, su tráfico característico, etc. Lástima que a veces ralentice un poco o que el modelado de los coches sea tan pobre, algo que se nota especialmente cuando la carrocería se deforma. Eso sí, la banda sonora es muy "auténtica". *L.A. Rush* es un juego de carreras directo y entretenido, aunque algo limitado en comparación con otros juegos como *NFS Carbono*.



VALORACIÓN: BUENA
Un arcade que ofrece diversión directa y una buena ambientación callejera, pero no destaca ni en técnica ni en posibilidades.



FLECHAS DE **DOS RUEDAS** SOBRE EL ASFALTO

MOTO GP 4



3

Género	SIMULADOR
Compañía	NAMCO
Precio	49,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	--
Jugadores Wi-Fi	DE 2 A 8
Jugadores Online	NO

Si buscas las sensaciones en carrera más realistas en PSP, quizá sea conveniente que pienses en motos en lugar de coches...

TIPOS DE CARRERAS. Disputamos los mundiales 2005 y 2006 de Moto GP en 8 circuitos oficiales y con todos los pilotos y escuderías reales. Elegimos entre conducción Normal, en la que la moto es muy estable, y Simulación, mucho más realista. En ambos casos el control es excepcional, y elementos como la I.A. de los rivales completan unas sensaciones muy realistas que disparan la diversión.



Moto GP nos permite competir en los mundiales de 2005 y 2006, en ocho circuitos reales y con un control exquisito.



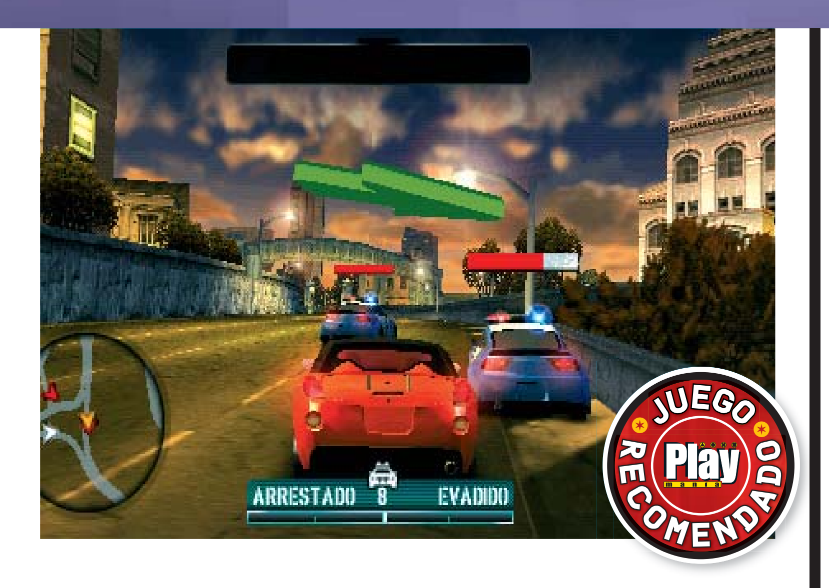
MODOS DE JUEGO. El número de modos es adecuado (Temporada, Arcade, Duelos, Multijugador...), pero el problema es que sólo tiene 8 circuitos, lo que limita mucho la duración. También hay 80 desafíos para desbloquear secretos, pero consisten en superar carreras de los otros modos y resultan una manera un tanto artificial de "hinchar" el juego.

Pedrosa es la imagen de un juego que tiene a todos los pilotos de 2005 y 2006.

APARTADO TÉCNICO. Los modelos de motos y pilotos son buenos, pero lo que de verdad impresiona son los circuitos, detallados y prácticamente sin "popping", y la gran cantidad de motos en pantalla sólo con alguna ralentización ocasional. El resultado es un juego técnicamente redondo.



VALORACIÓN: MUY BUENA
Una de las experiencias de conducción más realistas y satisfactorias de PSP. Lástima que sólo tenga 8 circuitos.



TUNING Y VELOCIDAD CALLEJERA AL LÍMITE

NFS CARBONO



Género
ARCADE
Compañía
EA GAMES
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores Wi-Fi
DE 2 A 4
Jugadores Online
DE 2 A 4

Tras 3 entregas, la saga *NFS* por fin ha alcanzado un nivel sobresaliente en PSP. ¿Preparado para la mejor propuesta de tuning y carreras ilegales?

TIPOS DE CARRERAS. Nos movemos con libertad en una ciudad buscando distintos tipos de competiciones, casi todas compuestas por carreras que se desarrollan en tramos cerrados de la ciudad. Los coches, reales, son de marcas como Honda, Mitsubishi o Ford y no se abollan, aunque podemos tunearlos de mil formas distintas. Como novedad, somos el líder de una banda y otros miembros del equipo nos ayudan en carrera obstaculizando a los rivales, buscando atajos...



El mejor *Need for Speed* de PSP ofrece todo tipo de competiciones con 50 vehículos reales que podemos tunear a nuestro gusto.



MODOS DE JUEGO. El modo principal, "Domina la ciudad", nos invita a competir con otras bandas para dominar sus territorios, y las pruebas son variadas: carreras, destrucción de vehículos, huidas de barrios controlados por los rivales... Aunque algunas de las pruebas vistas en PS2, como los descensos de montañas y cañones, se han eliminado. A este largo modo de juego hay que sumar las partidas Online o en red local para 4 jugadores.

APARTADO TÉCNICO. El nivel de detalle de la ciudad es bueno, aunque todas las áreas se parecen. Pero lo mejor es la sensación de velocidad con los coches más potentes, de lo mejorcito de esta comparativa. La banda sonora de corte electrónico completa una fabulosa ambientación.

VALORACIÓN: EXCELENTE

Need for Speed **también es el rey del tuning en PSP, por posibilidades y emoción de sus carreras arcade.**



VELOCIDAD, "GLAMOUR" Y **DIVERSIÓN**

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST



Género
ARCADE
Compañía
SEGA
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores Wi-Fi
DE 2 A 6
Jugadores Online
DE 2 A 6

Un mito de la velocidad arcade renace en PSP conservando sus elementos esenciales: Ferraris, rubias y diversión desde la primera partida.

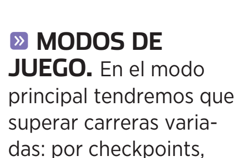
TIPOS DE CARRERAS. Es un sencillo arcade pensado para ofrecer diversión directa desde la primera partida. Pilotando un total de 30 Ferraris (no tuneables), tendremos que superar carreras con tráfico, checkpoints y originales retos en función de la competición. El control es muy arcade y responde bien.



El modo Clásico invita a cruzar USA cumpliendo cada etapa en un límite de tiempo por carreteras llenas de tráfico.



MODOS DE JUEGO. En el modo principal tendremos que superar carreras variadas: por checkpoints, eliminatorias "a lo *Burnout*", aguantar un tiempo determinado por delante de un rival, aprovechar el rebufo de otros coches... Por si esto fuera poco, también hay retos en los que debemos satisfacer a nuestra rubia acompañante, que en plena carrera nos dirá sus "caprichitos" (derrapar, no chocarnos, adelantar a otros coches, pasar por debajo de aros, etc,). Y no nos olvidamos de sus buenas opciones multijugador.



Conducimos hasta 30 Ferraris en este arcade con sabor a clásico.

APARTADO TÉCNICO. Bueno en general, con un detallado diseño de los circuitos y un modelado de los coches correcto (aunque inferior al de otros juegos). Tiene detalles meritorios, como la niebla volumétrica o los reflejos. La sensación de velocidad es buena, aunque a veces se ralentiza. La banda sonora alterna clásicos de la saga con nuevas melodías.



VALORACIÓN: MUY BUENA

Técnicamente no es el mejor y su sistema de juego es sencillo. Eso sí, sus originales y variados retos le hacen divertidísimo.





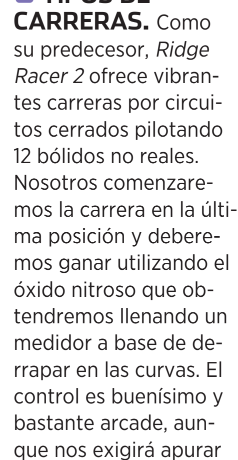
LA **AUTÉNTICA ESENCIA** DE LA VELOCIDAD

RIDGE RACER 2



Género
ARCADE
Compañía
NAMCO
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores Wi-Fi
DE 2 A 8
Modo Online
NO

Glamour y sofisticación son sinónimos de *Ridge Racer*.

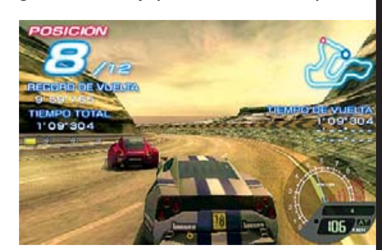


Empezar el último y llegar el primero. Esa es la máxima de un arcade tan vistoso y divertido como exigente para revelar todos sus secretos.

TIPOS DE CARRERAS. Como su predecesor, *Ridge Racer 2* ofrece vibrantes carreras por circuitos cerrados pilotando 12 bólidos no reales. Nosotros comenzaremos la carrera en la última posición y deberemos ganar utilizando el óxido nitroso que obtendremos llenando un medidor a base de derrapar en las curvas. El control es buenísimo y bastante arcade, aunque nos exigirá apurar bien las curvas y dominar la técnica del derrapaje para ganar.



La jugabilidad de la saga es la de siempre: el control arcade es excelente, pero para ganarlo todo hay que dominar los derrapes.



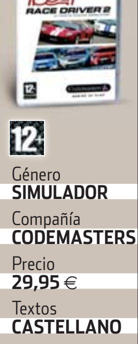
MODOS DE JUEGO. Su modo principal es Gira Mundial, en el que encontraremos multitud de torneos estructurados en distintos niveles de dificultad. También tenemos los nuevos modos Arcade (carreras por checkpoints), Supervivencia (el coche que ocupe la última plaza es eliminado en cada vuelta) y Duelo (contra un solo rival). Y no faltan tampoco las carreras sueltas ni los piques Ad Hoc.

APARTADO TÉCNICO. *Ridge Racer 2* enseguida entra por los ojos gracias a sus fluidas carreras, sus detallados escenarios y, sobre todo, por su gran sensación de velocidad. Pero también tiene "defectillos", como el mejorable modelado de algunos coches y los efectos sonoros. Una variada banda sonora pone la guinda a un juego de carreras espectacular, frenético y muy divertido, aunque demasiado similar al primer *Ridge Racer*.

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Velocidad y emoción en estado puro, y encima con una estética muy sofisticada. Sigue siendo el referente de los arcades.

SÉ EL MEJOR EN **CUALQUIER VEHÍCULO**

TOCA RACE DRIVER 2





Género
SIMULADOR
Compañía
CODEMASTERS
Precio
29,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores Wi-Fi
DE 2 A 12
Modo Online
NO

Para ser el piloto más completo del planeta debes adaptarte a la conducción de turismos, coches de rally, Fórmula 1, "supertrucks"....

TIPOS DE CARRERAS. El objetivo es convertirnos en el mejor piloto profesional. Para ello hay que triunfar en carreras en circuitos cerrados de 15 especialidades distintas (rally, turismos, "supertrucks"...) abordadas desde el realismo. Cada uno de los 35 coches reales tiene una respuesta diferente (aunque no son "tuneables"). Como buen simulador, su control es exigente.



La gran variedad de vehículos viene acompañada de un genial control. Notamos la diferencia de pilotar cada uno de ellos.



MODOS DE JUEGO. En su modo Carrera asumiremos el papel de un novato que debe convertirse en el mejor piloto. Para ello, disputaremos un total de 33 campeonatos. A medida que avancemos con éxito, accederemos a nuevas competiciones, vehículos y circuitos. Además de este modo Historia, hay carreras libres, contrarrelojes y piques para hasta 12 jugadores. Muy completo.

APARTADO TÉCNICO. Pone la friolera de 21 coches en carreras y, aunque alguna vez podemos echar en falta algún detalle en algún modelo o circuito, lo cierto es que todo funciona de perlas. Está doblado al castellano y podemos escuchar la música que queramos en las carreras. Si buscas un simulador completo y variado, es una gran opción.

Desde prototipos a turismos, todos los coches son reales.



» VALORACIÓN: MUY BUENA
Una gran opción si buscas un simulador de coches, tanto por su conducción realista como por variedad de vehículos.

 CONCLUSIONES

Si hay un género que demuestra el poder de PSP ese es el de velocidad. Y por ello es necesario comparar los mejores juegos de la consola, tanto en vertiente arcade como en simulación, y más teniendo en cuenta las recientes novedades de calidad.

















Cuando se elige entre lo mejor de lo mejor, los detalles son decisivos. Por eso gana el completísimo *NFS Carbono*: emocionantes carreras, variedad de retos, coches reales, tuning... Pero ha sido necesaria la "foto finish", porque *Burnout* ofrece la experiencia más intensa, aunque con coches ficticios y sin tuning. *Moto GP* se desmarca como el mejor simulador porque, aunque limitado en opciones, ofrece una conducción insuperable. El cuarto puesto lo reclama *Ridge Racer 2*, que garantiza la diversión aunque haya evolucionado poco respecto a la primera entrega. Y la calidad sigue: *TOCA* es un gran simulador, *Out Run* ofrece diversión sin complicaciones, *F1 06* recrea muy bien el campeonato, *L.A. Rush* ofrece espectáculo y carreras urbanas...

	CARACTERÍSTICAS GENERALES											CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS									COMPONENTES DE JUEGO								
	Modos de juego	Número de vehículos	Vehículos reales	Número de ciudades	Número de circuitos	Nº máximo de competidores	Nº de jugadores Ad Hoc	Nº de jugadores infraestructura	Número de vistas	Duración	VALORACIÓN	Vehículos	Escenarios	Generación de escenarios	Efectos de luz	Sensación de velocidad	Control	Efectos sonoros	Música	VALORACIÓN	Campeonato	Checkpoints	Persecución	Choques	Tuning	Libertad de conducción	Retos en carrera	VALORACIÓN	TOTAL
Burnout Legends	7	39	No	3	17	4	2	--	2	E	E	MB	MB	MB	MB	E	E	E	MB	E	Medio	Nulo	Medio	Alto	Nulo	Nulo	Medio	E	E
Formula One 06	5	11	Si	--	19	20	8	--	3	E	E	MB	MB	MB	B	MB	MB	MB	B	MB	Alto	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo	R	MB
L.A. Rush	4	50	Sí	1	--	4	2	--	3	B	B	B	MB	MB	MB	MB	MB	B	E	E	Medio	Alto	Alto	Medio	Medio	Alto	Medio	MB	MB
Moto GP 04	4	11	Sí	--	8	20	8	--	2	B	B	E	E	E	MB	MB	E	E	R	E	Alto	Nulo	Alto	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo	B	MB
Need for Speed Carbono	3	50	Sí	1	--	6	4	4	4	E	E	MB	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB	MB	Medio	Medio	Medio	Alto	Medio	Medio	Nulo	E	E
Outrun 2006 Coast 2 Coast	3	30	Sí	--	30	15	6	6	3	MB	MB	MB	MB	MB	E	E	E	B	MB	MB	Alto	Alto	Medio	Medio	Nulo	Nulo	Medio	MB	MB
Ridge Racer 2	6	+ de 60	No	--	40	12	8	--	2	MB	MB	MB	MB	MB	E	E	E	B	E	MB	Alto	Bajo	Bajo	Bajo	Nulo	Nulo	Nulo	MB	MB
Toca Race Driver 2	4	35	Sí	--	51	21	12	--	3	MB	E	MB	MB	MB	MB	MB	E	MB	E	MB	Alto	Medio	Nulo	Medio	Nulo	Nulo	Bajo	B	MB

CLAVES DE LA COMPARATIVA

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen código de color:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



Este otro sello indica el ganador de la comparativa en lo que se refiere a relación calidad y precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos que miden las posibilidades de juego, su duración y su variedad.
Número de ciudades: si de trata de velocidad urbana, el número de ciudades que hay en el juego.
Número máximo de competidores: el número máximo de rivales a los que nos enfrentamos en una competición.
Número de jugadores Ad Hoc: número máximo de jugadores en red local.
Jugadores infraestructura: número máximo de jugadores Online.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Calidad técnica del juego.
Vehículos: su calidad gráfica.
Escenarios: juzgamos su diseño estético y su calidad técnica.
Generación de escenarios: se valora que se generen suavemente y que los elementos no aparezcan de golpe en los escenarios.
Control: valoramos su suavidad, precisión y, si se trata de un simulador, su realismo.

COMPONENTES DEL JUEGO

Elementos del desarrollo, que indican la variedad y profundidad del mismo.
Campeonato: series de carreras no eliminatorias en las que puntuamos según nuestra posición.
Checkpoints: pruebas en las que debemos alcanzar puntos de control, generalmente en un tiempo limitado.
Persecución: retos en los que debemos huir o alcanzar a otros vehículos. Se incluyen los duelos uno contra uno.
Choques: modos en los que el objetivo provoca colisiones.
Tuning: opción de modificar la estética del vehículos con nuevas piezas.
Libertad de conducción: la posibilidad de elegir diferentes rutas para alcanzar la meta en juegos urbanos.
Retos en carrera: miniobjetivos extra al margen de llegar a la meta

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**.
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".
@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Trío polideportivo

Hola playmaníacos. Soy un fanático del fútbol y el deporte extremo. ¿Podríais decirme cuándo saldrán *Pro Evolution Soccer 6*, *Tony Hawk's Project 8* y *Dave Mirra BMX Challenge* para PSP?

@ Rafa Bermúdez

De los tres, solamente *Pro Evolution Soccer 6* estará disponible antes de fin de año, más concretamente a partir del día 7 de este mes. Si leíste el análisis del mes pasado, te habrás enterado de que continúa siendo el rey absoluto del fútbol en PSP. Para los otros dos tendrás que esperar unos cuantos meses, porque no llegarán a Europa hasta el año que viene. Suponemos que el retraso se deberá a alguna estrategia de las compañías, ya que desde el mes pasado ambos están disponibles en EE.UU.

PES6 ya está disponible en PSP, y hoy por hoy es el mejor juego de fútbol portátil.

Falta de control

Hola playmaníacos. He probado varios shooters subjetivos en PSP y no me hago con los controles. ¿Existe algún accesorio para mejorarlo?

@ Juan Sebastián Lorza

Pues no. La ausencia de un segundo stick analógico es uno de los puntos flacos de PSP y es precisamente en los juegos en primera persona cuando más se echa en falta. También algunos programadores se llevan parte de la culpa al no poner el suficiente interés en buscar la mejor combinación. Una muestra de que las cosas se pueden hacer bien es *Medal of Honor Heroes*, donde el sistema de control está estupendamente adaptado a la consola, permitiéndote apuntar y ejecutar cualquier tipo de acción con rapidez y facilidad. A ver si cunde el ejemplo...

In Spanish, please

Hola playmaníacos. Ya que PlayStation 3 va a tardar un poco en llegar a nuestro continente, ¿creéis que los creadores de los juegos tendrán la decencia de doblar algunos títulos al español como *Sonic The Hedgehog*?

@ Roberto Ferrer Franch

De hecho algunos ya están doblados, como *Resistence*. Sería lo deseable y, si nos apuras, lo exigible dado que ya no existe una limitación en el almacenamiento de datos con los discos Blu-ray. Y como bien apuntas, es una cuestión de tener en cuenta al usuario. Si nos piden que nos gastemos más por la consola y los juegos, nosotros debemos exigir que en esta generación los títulos vengan traducidos y doblados al español.



Sonic The Hedgehog prepara su debut en PS3... ¿pero lo hará hablando en castellano o en inglés?

Mind Quiz es el primer "brain trainer" de PSP, un título con el que podrás mejorar tu rendimiento mental por medio de breves pruebas de cálculo, reflejos...

Ejercitando la sesera

En el número 94 comentáis que ya está disponible en Japón *Brain Trainer* o *Mind Quiz* para PSP. ¿Sabéis si saldrá, cuándo y cuánto costará?

@ Albert Gil Esmendia

PSP se suma a la moda de los "entrenadores mentales" con *Mind Quiz* de Sega, que está disponible en algunos países de Europa a un precio especial. De si saldrá en España aún no se sabe nada. Está diseñado por el Dr. Kawashima, el gurú de todo este invento del "culturismo intelectual", y contiene las típicas pruebas de estos títulos (ejercicios de memoria, cálculo, velocidad...) y modos multijugador por Internet.

Un *Burnout* reinventado

¿Sabéis algo sobre *The Getaway* o *Burnout 5* para PS3?

@ Jaime Senosiain Santamaría

Del primero no se sabe nada, y *Burnout 5* llegará en primavera. Aparte de las mejoras gráficas, su nuevo motor físico permitirá que los choques sean más reales, las carreras tendrán lugar en una ciudad abierta y podrás controlar la trayectoria del coche en los choques moviendo el Sixaxis.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

Descargar juegos para el emulador de PSone

Acabo de instalar la versión 3.01 del firmware europeo de PSP y he visto que incluye el emulador de PSone. Mi pregunta es, ¿cómo me bajo los juegos para ese emulador?

@ Javi Navas Flores

Aunque parezca sorprendente, se ha confirmado que es necesario tener una PlayStation 3 para descargarte los juegos. Y como PS3 se ha retrasado en Europa hasta marzo del año que viene, ahora mismo no es posible ni comprar ni descargarte juegos, ya que todo el proceso se realiza a través de la tienda PlayStation (por el momento sólo accesible desde PS3). Eso sí, Sony ha confirmado que más adelante habrá otros métodos de descarga, se supone que con un PC o la propia PSP, o incluso a través de **www.yourpsp.com** pero de momento es lo que hay...
Una gran decepción para todos los que esperábamos este emulador con verdaderas ganas.



Los juegos de PSone para PSP ya están disponibles, aunque sólo pueden descargarse con una PS3...



¿Cuánto pagarías por un juego de PSone para el emulador de PSP?

Para gustos los colores, algo que ha quedado muy claro este mes ante tanta disparidad...

Unos 20 euros

Juanjo Martínez Seco
"Yo pagaría unos 20, porque esos juegos, pese a ser viejos, tienen un valor incalculable. Yo tengo también la PSone y poder tener los juegos en la PSP es una maravilla".

No pagaría nada

Juan Pulido Castro
"Principalmente porque los juegos que me gustaría jugar en PSP ya los tengo para PS1, así que si Sony es partidaria de la retrocompatibilidad entre sistemas, debería ofrecer gratis los juegos que ya pagamos en su momento. Y si no, debería cobrar algo simbólico".

Depende del juego

Aidán Tomé
"La mayoría no son bastante buenos para pagar por ellos. Yo sólo pagaría por los que me emocionaron en su día".

No más de 25 o 30 euros

Tomás Poveda
"Yo creo que deberían valer sobre 25 y 30 euros, ya que son juegos que ya están vistos. Aunque disfrutar de títulos como *Final Fantasy VII*, etc. en una PSP es lo mejor del mundo".

Ya los pagamos en su día

Charles B.
"Si en su día ya te lo compraste ¿por qué volver a pagar? Sony debería sacar un programa para pasar los juegos a "iso" y poder jugarlos a través de la memory stick. Está claro que si no lo adquiriste en su momento sí que deberías pagar un precio (no más de 3 euros)".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Piensas comprar una consola estas navidades? ¿Cuál y por qué?

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



DBZ Budokai Tenkaichi 2 **ofrece más de 100 personajes distintos y unas posibilidades de juego inmensas...**

Lucha "japanimation"

Quiero un juego de lucha de anime. Los mejores son *DBZ Budokai Tenkaichi 2, Los Caballeros del Zodíacos: The Hades* y *Naruto Ultimate Ninja*. ¿Cuál me recomendáis?
@ Brian Daniel Meza Canepa
Está comprobado que en esto de los títulos basados en animes, interviene bastante que seas un fiel seguidor de la serie. Si ése no es tu caso y lo único que buscas dar tortazos con personajes del género "shonen", el más completo y espectacular es *DBZ Budokai Tenkaichi 2*. Por detrás estaría *Naruto*, que por fin está disponible en España y en último lugar quedaría el segundo juego de Los Caballeros del Zodiaco, que como juego de lucha es más flojete que los otros dos...

Otro *DQ* que no llegará

Hola chicos. He leído en Internet que van a sacar *Dragon Quest Young Yangus*. ¿Sabéis algo sobre él?
@ Pablo Muñiz
Se puso a la venta en Japón en abril de este año. La historia empieza cuando el joven Yangus es aspirado por una jarra. La única forma de salir será explorando los diferentes niveles (gráficos normalitos al estilo cómic) y derrotando a jefes finales. La diferencia principal con un juego de rol clásico es que Yangus pierde sus habilidades cada vez que empieza un nivel, aunque sí podemos mejorar los monstruos que capturemos para que luchen a nuestro lado. Un juego claramente enfocado al mercado nipón que no creemos que llegue a España...

¿Vale la pena esperar?

Hola amigos de PlayManía. Estoy con ganas de comprarme una PSP, pero la mayoría de los juegos no son de mi agrado. Quisiera saber si van a salir juegos como *Resident Evil, Final Fantasy* y, sobre todo, *Gran Turismo*.
@ Lilih Kotai
Dado que no hay anunciado ningún *RE* y *Crisis Core FF VII* y *GT Mobile* tardarán en llegar, nosotros te recomendamos que no esperes a que salgan para comprarte la consola. Si tienes la oportunidad de tenerla entre tus manos y probar alguna de las joyas de su catálogo (*GTA, Tekken DT, Tomb Raider, Ultimate Ghosts'n Goblins, Virtua Tennis...*) te darás cuenta de lo que estás perdiendo mientras llegan tus sagas favoritas. Encima, están las funciones multimedia (vídeos, fotos, mp3...) que te harán más entretenida la espera.

Tomb Raider Legend **es una de las mejores aventuras de PSP, aunque nos gusta más en PS2.**

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES



¿Portarán *Vice City Stories* a PS2 como hicieron con *LCS*?

@ Joaquín Leiva López
No hay nada anunciado, así que tendremos que esperar...

¿Saldrá *Dead Rising* en PS3?

@ José Manuel Ríos Medina
En teoría es exclusivo de 360, pero Capcom ya ha llevado "exclusivas" a otras consolas, como por ejemplo, *Resident Evil 4*.

¿Cómo puedo conseguir "merchandising" de *Final Fantasy*?

@ John Aitor Blesa Abia
Pues primero teniendo dinero y, segundo, acudiendo a Internet y buscando esos productos en tiendas especializadas y webs de subastas... porque no suelen llegar a España. Un consejo es que busques bien y compares antes de realizar cualquier compra.

Hazañas bélicas de lujo

Hola playmaníacos. Me encantan los *Call of Duty* y estoy dudando si comprarme la tercera entrega en PS2.

@ Lucía Cascos Bernabé

Pues deberías hacer todo lo posible por no perderte el último capítulo de la serie en PS2. Es el mejor de los tres, aunque no sorprenda tanto como la anterior entrega. Y gracias a que en *COD3* los desarrolladores han llevado la consola al límite, la ambientación de los escenarios es más realista que nunca y la sensación de estar en un campo de batalla es tan grande que a veces acabarás desorientada debido al ruido de las explosiones y los gritos de tus compañeros y de los enemigos. El perfecto colofón para una saga bélica que ha marcado época en PS2.

■ *Call Of Duty 3* es la mejor entrega de la saga, pero no sorprende tanto con su precursor.



■ *Lego Star Wars II* para PSP ha salido casi con dos meses de diferencia respecto a la versión de PS2.

Retrasos entre versiones

¿Me podríais decir a qué se debe que los juegos multiplataforma que salen en PSP, como *Lego Star Wars II,* sufran tanto retraso, si salió en septiembre para PS2?

@ Juan Carlos Fernández Muñoz

Realizar un juego multiplaforma requiere un esfuerzo de sincronización importante ya que cada versión suele encargarse a un estudio de desarrollo diferente. A pesar de que se comparte material (diseños, sonidos, escenarios ...) cada juego debe programarse específicamente para cada máquina, lo que en ocasiones provoca un desajuste en las fechas de salida. Otra veces es una pura cuestión comercial de no querer hacer coincidir un título con otro lanzamiento importante, o sencillamente retrasarlo para sacarlo en cierta época del año (Navidad...).

Pantalla partida forzosa

Somos unos amigos enganchados al *F1 06,* pero la pantalla divida se nos queda pequeña. He oído que hay un cable que permite conectar dos PS2 en dos teles, pero me han dicho que ya no existe. ¿Se podría jugar como queremos nosotros?

@ José Cieza Pérez

Los primeros modelos de PS2 incluían un conector i.Link (también conocido como FireWire) que permitía hacer esa conexión entre varias consolas. Pero sólo unos cuantos títulos, como *Gran Turismo 3,* la aprovecharon. En modelos posteriores fue eliminado y ahora la conexión se realiza a través del cable de red (LAN). Lamentablemente, *Formula One 06* no dispone de modo LAN, así que os tendréis que conforman con la pantalla partida...



■ *F1 06* y casi todos los juegos recientes no ofrecen modos de juego multijugador a pantalla completa en red local.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES



Estoy buscando un juego de 19,95 € y quería saber si me recomendáis *God of War*.

@ José Andrés Rojano Besada

Lánzate a por él. Espectacular, grandioso y bestial. Por eso precio se puede considerar un verdadero regalo de los dioses... Si eres mayor de edad.

¿Puedo conectar la PSP a la PS2 por medio de USB y jugar con ella?

@ José Luís Nieto Gonzalo

No se puede. La conexión entre PSP y PS2 se utiliza sólo para intercambiar datos entre las dos versiones de un mismo juego, como *SOCOM* y *Jak & Daxter.*

¿Cuándo sale *Naruto: Uzumaki Chronicles*? ¿Es mejor que *Naruto: Ultimate Ninja*?

@ Álvaro García Picaza

Nosotros nos quedamos con el juego de lucha, *Ultimate Ninja*... aunque su tercera entrega es aún mejor. *Uzumaki Chronicles* es una aventurilla de acción, y está un escalón por debajo.

¿Se sabe algo de *Rogue Galaxy*?

@ Jacinto García Trevélez

Este esperado RPG salió en Japón hace más de un año y aquí se espera para febrero de 2007, traducido al castellano...

PROBLEMAS TECNICOS

Poner al día tu PSP

Quisiera que me dijerais cómo descargar una actualización de www.yourpsp.com paso a paso, ya que no sé cómo hacerlo.

@ Carlos Albarés García

Conecta tu PSP al PC con el cable USB y explora la Memory Stick. Crea una carpeta UPDATE dentro de PSP\GAME\. Entra en www.yourpsp.com con el PC y haz click en Ayuda, Descubre PSP, Software y Descargar ahora y guarda el fichero EBOOT.PBP en la carpeta UPDATE que creaste antes. ●

Software del sistema

v 3.01

■ www.yourpsp.com es el sitio oficial para descargar las actualizaciones de PSP.

Cómo mover tu música

Hola playmaníacos. Para pasar música a la PSP, ¿qué tengo que hacer?

@ Pablo Prieto López

Debes copiar los archivos de música en la carpeta adecuada, ya que si los colocas en otro sitio tu consola no podrá reproducirlos. Conecta tu PSP al PC con un cable USB (o sólo la Memory Stick si tienes lector de tarjetas) y activa la conexión USB en el menú de ajustes de la portátil. Cuando tu PC la detecte, verás que te aparece una carpeta llamada PSP y dentro otra llamada MUSIC. Ahí es donde debes copiar los ficheros o carpetas (para agrupar tus MP3 por artista, disco, género...). Si persisten los problemas, asegúrate de que estás usando el formato correcto (los MP3 y WMA funcionan casi siempre). ●

Mi PC no se lleva bien con PSP

En más de una ocasión el PC me dice que no encuentra mi PSP cuando intento copiar vídeos o música a la consola.

@ Jordi Balcells Mata

Este problema tiene varias lecturas. La primera es que el cable USB es inadecuado para la conexión. Si conectas tu PSP a un puerto USB 2.0 del PC necesitas un cable USB 2.0 que permita altas velocidades de transferencia. Por otra parte, si tu PC es un poco viejo y sólo tienes puertos USB 1.1, en ocasiones puede fallar el hardware. En estos casos, lo mejor que puedes hacer es reiniciar el ordenador con tu PSP conectada al PC (en el menú de Ajustes, Conexión USB). Si al reiniciar tampoco conecta tu portátil con el PC, prueba con alguna utilidad tipo USB Monitor. ●



Sorteamos

¡¡¡25 juegos *Dirge of Cerberus: FFVII* para PS2 y 25 figuras exclusivas!!!

¡¡¡Juega con tu móvil y gana!!! ¡Envía un SMS al número 7654!

Disfrutar del mejor juego de acción basado en el universo *Final Fantasy VII* no puede ser más fácil. Sólo tienes que mandar un mensaje de texto con la palabra clave "ffplay" al número 7654 y entrarás en el sorteo de 25 lotes compuestos por el juego *Dirge of Cerberus* y una figura especial de coleccionista. ¿A qué estás esperando?





» BASES DEL CONCURSO

Para participar, envía un mensaje de texto con tu móvil al número 7654, poniendo, por ejemplo: ffplay Luis Llopis Calle Aranjuez 164, 1C CP 28090 Madrid

1.- Coste máximo del mensaje: 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- De las llamadas recibidas se seleccionarán 25 mensajes. Cada uno recibirá un lote compuesto por 1 juego *Dirge of Cerberus Final Fantasy VII* para PS2 + 1 figura.
4.- Los premios no serán canjeables por dinero.
5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
6.- Los ganadores aparecerán publicados en próximos números de la revista.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8.- Plazo de participación: del 16 de diciembre de 2006 al 16 de enero de 2007.

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Los Vascos, 17-28040 Madrid".









Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía.** C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de Compras**".

@ Manda tus e-mails a **playmania@hobbypress.es**

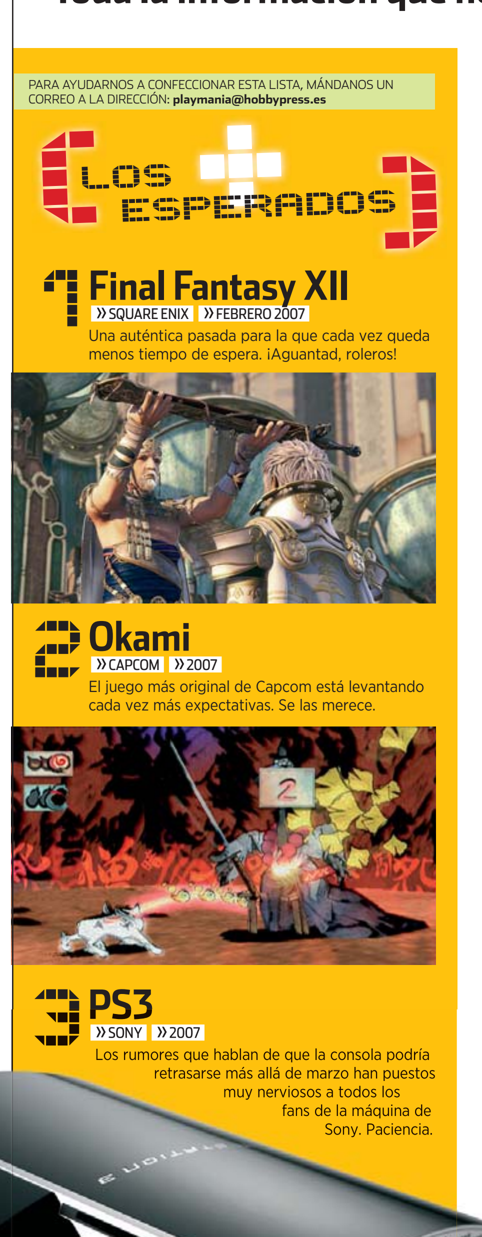
¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

LOS + ESPERADOS



1 Final Fantasy XII
» SQUARE ENIX » FEBRERO 2007
Una auténtica pasada para la que cada vez queda menos tiempo de espera. ¡Aguantad, roleros!

2 Okami
» CAPCOM » 2007
El juego más original de Capcom está levantando cada vez más expectativas. Se las merece.

3 PS3
» SONY » 2007
Los rumores que hablan de que la consola podría retrasarse más allá de marzo han puestos muy nerviosos a todos los fans de la máquina de Sony. Paciencia.

AVENTURAS



24: THE GAME ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una gran aventura que recrea toda la tensión de la serie, combinando con acierto acción, conducción y puzzles. NOTA **90**

BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN ¡Precio especial!
» THQ » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica con una buena historia, con muchos puzzles y toques de acción. Para aventureros sesudos. NOTA **83**

DRIVER: PARALLEL LINES
» CASTELLANO » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura de mafiosos que se centra casi exclusivamente en la conducción: la más realista y difícil del género. NOTA **87**

EL CÓDIGO DA VINCI ¡Precio especial!
» TAKE 2 » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura basada en la novela, que nos propone retos más de pensar que de actuar. Muy bien ambientada. NOTA **83**

ERAGON ¡Nuevo!
» VIVENDI » 39,95 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un aventura con acción, magia y fantasía que recrea el universo de la novela y la peli, aunque se hace repetitiva. NOTA **80**

EL PADRINO ¡Precio especial!
» EA GAMES » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una perfecta recreación de la película, que nos convierte en un mafioso al servicio de la "Familia", estilo *GTA*. NOTA **90**

FAHRENHEIT
» ATARI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica original y de absorbente desarrollo que te atrapará gracias a su puesta en escena y argumento. NOTA **85**

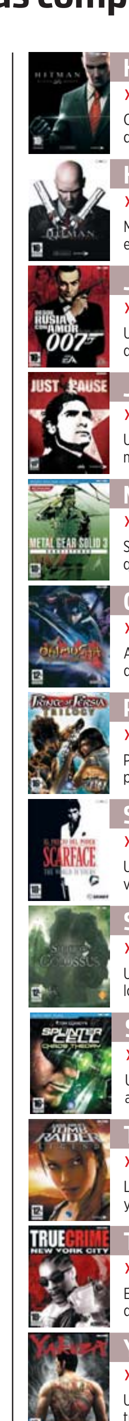
GOD OF WAR ¡Precio especial!
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Combina magistralmente acción, plataformas y puzzles. Atrapa por su apartado técnico e irresistible jugabilidad. NOTA **95**

GTA: LIBERTY CITY STORIES ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Fiel adaptación del juego de PSP, pero mejorando aspectos técnicos. Es un *GTA* en toda regla y a buen precio. NOTA **89**

GTA: SAN ANDREAS ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Conviértete en un matón a sueldo y cumple todo tipo de misiones en el juego más largo y completo de PS2. NOTA **97**

GUN ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una sensacional aventura ambientada en el Oeste en la que deberemos cumplir todo tipo de misiones a pie o a caballo. NOTA **90**

HARRY POTTER PACK ¡Precio especial!
» EA GAMES » 34,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Las tres primeras aventuras de Harry en un único pack. Juegos fieles a las películas y con un divertido desarrollo. NOTA **85**





HITMAN: BLOOD MONEY
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ofrece enorme libertad para cumplir los objetivos, optando por la acción o el sigilo. Realista y con personalidad. NOTA **88**

HITMAN: CONTRACTS ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 16 AÑOS
Misiones de asesino a sueldo que podemos cumplir con enorme libertad. Un gran juego de acción y sigilo. NOTA **84**

JAMES BOND: DESDE RUSIA CON AMOR ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una mezcla de disparos y conducción con todo el glamour de las películas de Bond y con un desarrollo muy divertido. NOTA **81**

JUST CAUSE
» EIDOS » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura enorme y que ofrece gran libertad de movimientos. Lástima que el apartado técnico no acompañe. NOTA **86**

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE
» KONAMI » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Snake se despide de PS2 con una aventura imprescindible que mejora el juego original y añade un montón de extras. NOTA **96**

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acaba con hordas de demonios en el Japón feudal, manejando a varios personajes, explorando, resolviendo puzzles... NOTA **89**

PRINCE OF PERSIA TRILOGY ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Poder disfrutar de las tres aventuras del príncipe a este precio es un regalo para fans de las plataformas y la acción. NOTA **93**

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
» VIVENDI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras de mafiosos por su intenso y variado desarrollo, su calidad técnica y genial ambientación. NOTA **90**

SHADOW OF THE COLOSSUS ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una originalísima aventura en la que nuestro objetivo es localizar a enormes colosos y encontrar su punto débil. NOTA **92**



SPLINTER CELL DOUBLE AGENT
» UBISOFT » 59,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de infiltración duradera y entretenida, que te atrapará si te va el género. Es el mejor *Splinter Cell* de PS2. NOTA **90**

TOMB RAIDER LEGEND ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Lara vuelve con una aventura de acción intensa, variada y muy divertida. Lástima que dure tan poco... NOTA **92**

TRUE CRIME: NEW YORK CITY ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ejerce de poli (bueno o malo) en las calles de Nueva York y demuestra tu habilidad disparando, peleando y conduciendo. NOTA **90**

YAKUZA
» SEGA » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción que convence gracias a su adulta trama, gran ambientación y variado desarrollo. NOTA **89**



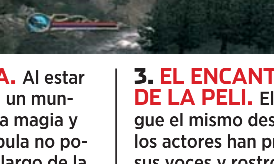
Play ¡EL JUEGO DEL MES!

3 razones para tener...

Eragon









1. ACCIÓN. Desde que empieza hasta que acaba, el juego desborda acción por los cuatro costados, enfrentándonos a decenas de enemigos.

2. FANTASÍA. Al estar ambientado en un mundo fantástico, la magia y los seres de fábula no podían faltar a lo largo de la aventura.

3. EL ENCANTO DE LA PELI. El juego sigue el mismo desarrollo y los actores han prestado sus voces y rostros a los personajes del juego.

TERROR



FORBIDDEN SIREN 2
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una terrorífica experiencia de juego, original y variada, que equilibra muy bien el uso del sigilo o la acción. NOTA **85**





OBSCURE
» MC2 » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

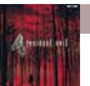
Aventura de terror que atrapa con su divertido desarrollo y agobiante ambientación. Y se puede jugar a dobles. NOTA **81**



PROJECT ZERO 3 — ¡Precio especial!
» TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con una cámara de fotos debemos acabar con fantasmas terroríficos. En la línea de las pelis de terror japonesas. NOTA **88**





RESIDENT EVIL 4
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Mucha acción para una aventura plagada de situaciones sorprendentes e inolvidables. Espectacular y divertido. NOTA **95**





RULE OF ROSE — ¡Nuevo!
» PROEIN » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Uno de los juegos de terror más originales e inquietantes que hay en PS2, aunque su desarrollo sea simplón. NOTA **81**



DEPORTIVOS



FIFA 07
» EA SPORTS » 44,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Tiene todo lo que se le puede pedir a un juego de fútbol, aunque gráficamente no ha evolucionado. El mejor *FIFA*. NOTA **93**



FIFA STREET 2
» EA BIG » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Ideal si buscas fútbol directo en plan "pachanga" y para echarte unos vibrantes "piques" con tus amigos. NOTA **86**



FIGHT NIGHT ROUND 3
» EA SPORTS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un gran juego de boxeo que impresiona técnicamente, aunque el desarrollo de los combates sea algo lento. NOTA **85**



NBA 2K7 — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de basket realista, con completas opciones y muy jugable... Eso sí, muy parecido al juego del año pasado. NOTA **90**



NBA LIVE 07
» EA SPORTS » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El *NBA Live* más más jugable y completo, gracias a las mejoras y novedades introducidas. Baloncesto en estado puro. NOTA **91**



PES6 PRO EVOLUTION SOCCER 6
» KONAMI » 62,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El nuevo *PES* hace valer su mejor arma (su realista sistema de juego) y mejora en opciones y licencias. Soberbio. NOTA **93**



ROLAND GARROS 2005 — ¡Precio especial!
» NAMCO » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

16 tenistas reales y la licencia del Roland Garros para un juego de tenis realista, vistoso y muy divertido. NOTA **83**

TONY HAWK'S PROJECT 8 — ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

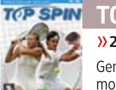
Pese a su parecido con otras entregas es muy divertido y espectacular, aunque echamos en falta ciertas opciones. NOTA **88**

TOP SPIN — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Genial en su apartado técnico y a la hora de jugar. Tiene modo Online y un precio irresistible. ¿Te gusta el tenis? NOTA **84**

ROL





DRAGON QUEST: EL PERIPLO DEL REY MALDITO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol duradero, muy cuidado y lleno de posibilidades que te cautivará a poco que te guste el género. NOTA **94**



ESDLA: LA TERCERA EDAD — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Combates por turnos con el sabor de la Tierra Media. No es el mejor juego de rol, pero su ambientación te atrapará. NOTA **78**

FINAL FANTASY X — ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Te atrapará sin remisión en su absorbente trama, sus bellos escenarios... y su precio. Los combates son por turnos. NOTA **93**



KINGDOM HEARTS — ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y de divertidas situaciones. NOTA **93**



KINGDOM HEARTS II
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Rol de acción, con la experiencia de Square y la magia de Disney. Gustará incluso a los que no sigan el género. NOTA **94**





MAGNA CARTA
» DIGITAL BROS » 49,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

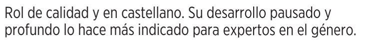
Espectaculares y originales combates por turnos, para un juego de rol atractivo y complejo... aunque está en inglés. NOTA **81**



SHIN MEGAMI TENSEI LUCIFER'S CALL — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 19,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

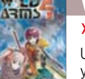
Estética manga y ambientación sobrenatural. Podrás reclutar a 100 demonios para unos completos combates por turnos. NOTA **85**





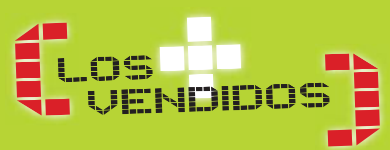
SUIKODEN V — ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Rol de calidad y en castellano. Su desarrollo pausado y profundo lo hace más indicado para expertos en el género. NOTA **83**



WILD ARMS 4 — ¡Precio especial!
» 505 STUDIOS » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un buen RPG que te hará disfrutar con un desarrollo ágil y su estética del oeste... Si te defiendes con el inglés. NOTA **81**





■ *PES6* ya se ha convertido en el juego más vendido de la temporada... Y es que el fútbol sigue siendo el rey.

1. Pro Evolution Soccer 6 (N)
2. Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2 (N)
3. Need for Speed Carbono (N)
4. FIFA 07 (↓)
5. Need for Speed Most Wanted (Platinum) (↑)
6. Devil May Cry 3: Special Edition (↑)
7. Kingdom Hearts II (↓)
8. Scarface (N)
9. Canis Canem Edit (N)
10. Metal Gear Solid 3 Snake Eater (Platinum) (↓)

■ *Scarface* es ahora mismo el único rival de la serie *GTA* y no nos extraña que esté entre los más vendidos... Seguro que escala posiciones en las próximas semanas.



Los 4 mejores juegos para...





1

Buzz El Gran Concurso de Deportes.

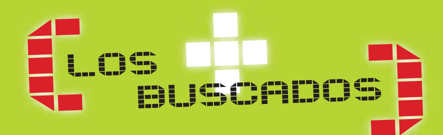
Junta hasta a ocho apasionados por el deporte como tú, poneos cómodos y salid de dudas: ¿quién sabe más?

2

SingStar La Edad de Oro.

Os habéis juntado unos cuantos. Os gusta la música, os gusta cantar... ¿Qué mejor que montar un karaoke en casa?

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**



Los + buscados

1 Final Fantasy X

» SQUARE » ROL

El 1 de diciembre se relanzará *FFX-2*... Puede que pronto pase lo mismo con *FFX*, aunque de momento, a "rebuscar" toca...



2 Tekken 5 Edición Especial

» NAMCO » LUCHA

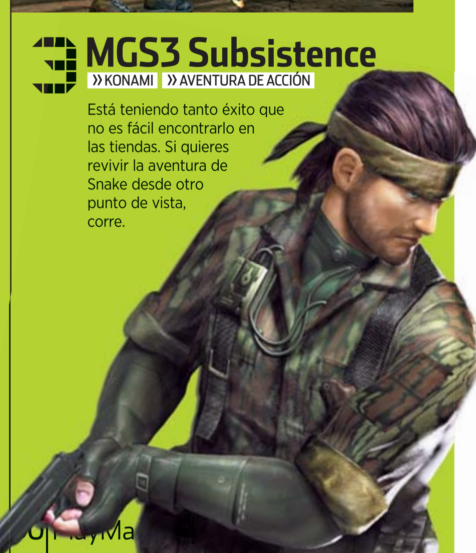
Por mucho que insistáis no parece fácil que se vaya a poner aquí a la venta esta edición cargada de extras y sorpresas.



3 MGS3 Subsistence

» KONAMI » AVENTURA DE ACCIÓN

Está teniendo tanto éxito que no es fácil encontrarlo en las tiendas. Si quieres revivir la aventura de Snake desde otro punto de vista, corre.



VELOCIDAD

BURNOUT REVENGE — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 22,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Más carreras callejeras con tráfico, en las que los coches y la increíble sensación de velocidad siguen siendo sus bazas. NOTA 92

COLIN MCRAE RALLY 2005 — ¡Precio especial!



» CODEMASTERS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Exquisito control, coches reales y buenos gráficos para un realista simular de rally. Transmite excelentes sensaciones. NOTA 89

ENTHUSIA: PROFESSIONAL RACING

» KONAMI » 62,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Ofrece un gran realismo a la hora de conducir, lo que es a la vez su gran virtud y su defecto, ya que es muy exigente. NOTA 80

EVOLUTION GT

» VIRGIN PLAY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un exigente simulador que ofrece intensas carreras, pero necesita pulir aspectos técnicos para llegar más alto. NOTA 81

FLATOUT 2

» EMPIRE » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres disfrutar de veloces carreras haciendo el bestia, es tu juego. No llega al nivel de *Burnout Revenge*, pero casi. NOTA 85

FORMULA ONE 06

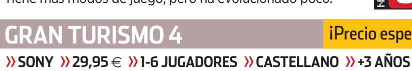
» SONY » 59,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Fiel recreación del Mundial, apta para todo tipo de jugadores. Tiene más modos de juego, pero ha evolucionado poco. NOTA 89

GRAN TURISMO 4 — ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Más de 700 coches reales de todos los tipos para que puedas competir durante meses en espectaculares carreras. NOTA 94



JAK X — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un arcade de carreras con mucho humor en el que debemos acabar con los rivales. Divertido jugando con amigos. NOTA 75

JUICED — ¡Precio especial!

» THQ » 29,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tunea más de 50 coches reales con un sinfín de piezas y gánate el respeto de tus rivales en todo tipo de carreras. NOTA 82

MICROMACHINES V4

» CODEMASTERS » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un juego de velocidad directo y sencillo. Jugando en solitario pierde gancho, pero en compañía garantiza diversión. NOTA 80

MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION REMIX — ¡Precio especial!

» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Carreras nocturnas por cuatro ciudades, con libertad de movimientos, coches reales, motos y opciones de tuning. NOTA 90

MOTO GP 4 — ¡Precio especial!



» NAMCO » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pilotos, escuderías y circuitos reales de las tres cilindradas del mundial de motociclismo. El mejor juego de motos. NOTA 88

NEED FOR SPEED CARBONO

» EA GAMES » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *NFS* gracias a sus increíbles opciones de tuning, su acabado gráfico y, sobre todo, la emoción de sus carreras. NOTA 93

NFS: MOST WANTED — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Carreras por la ciudad en las que el tuning y las persecuciones de la poli son protagonistas. Muy divertido. NOTA 90

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST

» SEGA » 49,95 € » 1-6 JUGADORES ONL. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade de carreras basado en un clásico y con la misma filosofía: divertir sin complicaciones. Entretenido. NOTA 82

THE SIMPSONS: HIT AND RUN — ¡Precio especial!



» VIVENDI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una especie de *GTA* a lo Simpson, donde hay que ir cumpliendo misiones a pie o en coche. Muy divertido. NOTA 83

TOCA RACE DRIVER 3



» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un simulador de velocidad completísimo (deportivos, rally, camiones, monoplazas...) intenso y muy recomendable. NOTA 94

TOURIST TROPHY



» SONY » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Con más de 180 motos, 35 circuitos y gran variedad de pruebas, *TT* es un sueño para los fans de las dos ruedas. NOTA 90

WRC EVOLVED — ¡Precio especial!



» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El juego oficial del Mundial de rallys tiene un control poco realista, pero resulta divertido y es muy completo. NOTA 87

SIMULACIÓN



LOS SIMS 2: MASCOTAS

» EA GAMES » 63,95 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Muy parecido a *Los Sims 2* (gestionar la vida de nuestro sim y cuidarle) pero ahora además cuidando de nuestra mascota. NOTA 86

LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD — ¡Precio especial!

» EA GAMES » 22,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Convierte a tu Sim en el personaje más famoso de la ciudad vistiendo a la última, trabajando, cumpliendo objetivos... NOTA 83

MANAGER DE LIGA 2007



» CODEMASTERS » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un completísimo simulador de presidente de club de fútbol, aunque no tiene licencias de clubes reales. NOTA 79

PES MANAGEMENT — ¡Precio especial!



» KONAMI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

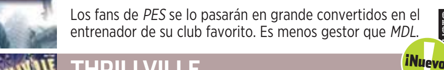
Los fans de *PES* se lo pasarán en grande convertidos en el entrenador de su club favorito. Es menos gestor que *MDL*. NOTA 81

THRILLVILLE — ¡Nuevo!



» ATARI » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencillo gestor de parques de atracciones en el que también podemos montarnos en ellas y jugar con amigos. NOTA 79





¡montar una fiesta en casa!





EyeToy Play Sports.
Cuatro deportistas de verdad, no de los de boquilla, podéis pasarlo en grande practicando casi cualquier deporte.

Buzz Locura en la Jungla.
Y para que los más pequeños no den guerra, móntales su propia fiesta con esta hilarante colección de minijuegos.

SHOOT'EM UP



ACE COMBAT: JEFE DE ESCUADRÓN ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un simulador de vuelo espectacular, con aviones reales enfrentados en trepidantes combates y variadas misiones. NOTA 82

ACE COMBAT THE BELKAN WAR
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Su depurada jugabilidad y excelente control le convierten en un título imprescindible para los fans de los simuladores. NOTA 87



BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Lucha en una guerra ficticia de hasta 24 jugadores Online. Hay varios tipos de soldados, vehículos, armas reales... NOTA 84



BLACK ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter técnicamente alucinante en el que prima la acción, algo corto, aunque ya está en Platinum. NOTA 92

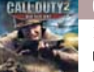


CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una genial recreación de la II Guerra Mundial que te hará vibrar en sus emocionantes combates. De lo mejor de PS2. NOTA 94





CALL OF DUTY 3
» ACTIVISION » 59,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es menos sorprendente que la anterior entrega, pero muy espectacular y uno de los mejores shoot'em up de PS2. NOTA 92



COMMANDOS STRIKE FORCE
» EIDOS » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter bélico que nos invita a combinar las habilidades de tres soldados. Una gran idea, pero pobre técnicamente. NOTA 86



DARKWATCH ¡Precio especial!
» UBI SOFT » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Acción en un salvaje Oeste invadido por monstruos. Es algo monótono, pero no cansa gracias a sus vibrantes tiroteos. NOTA 84



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
» NOVALOGIC » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Inspirado en la peli, recrea la intervención del ejército norteamericano en Somalia. Gran ambientación y muy jugable. NOTA 82



HEROES OF THE PACIFIC ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 19,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Batallas aéreas de la II Guerra Mundial. Gran cantidad de aviones reales, un buen control y modo Online. NOTA 82

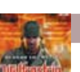


MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter con toques estratégicos en la II Guerra Mundial. Realista y muy bien ambientado. El mejor de la saga. NOTA 89



PROJECT SNOWBLIND ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un soldado con poderes y armas futuristas protagoniza este shooter corto, pero con un potente modo Online. NOTA 82





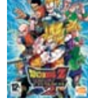
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS
Ambientación en la II Guerra Mundial, pero con toques fantásticos y un desarrollo trepidante, pero sin multijugador. NOTA 82



URBAN CHAOS
» EIDOS » 59,95 € » 1-8 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Acción sin tregua para un entretenido shooter, que además de tiroteos incluye algunas interesantes ideas. NOTA 85

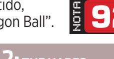


LUCHA



DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2
» BANDAI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de lucha completo, espectacular y divertido, imprescindible para todos los seguidores de "Dragon Ball". NOTA 92

LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO 2: THE HADES
» NAMCO BANDAI » 49,95 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Si te gusta la serie de dibujos, este arcade te encantará, aunque como juego de lucha no es de lo mejor de PS2. NOTA 81



MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON
» MIDWAY » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores de lucha de PS2, gracias a su enorme plantel de luchadores, sus modos de juego, su jugabilidad. NOTA 91

NARUTO: ULTIMATE NINJA ¡Nuevo!
» NAMCO BANDAI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » 12 AÑOS
El debut de Naruto en PS2 convencerá a los seguidores de la serie, pero para el resto será un juego de lucha limitado... NOTA 85



SOUL CALIBUR III ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Largo, divertido, asequible y, sobre todo, muy, muy espectacular. Es de lo mejor del género en todos los aspectos. NOTA 95



STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Una sensacional recopilación que ningún amante de la lucha en 2D debería perderse. Y más a este precio. NOTA 83



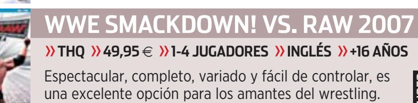
SUPER DRAGON BALL
» BANDAI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Las peleas más profundas del "Universo Dragon Ball". Aunque menos largo y vistoso que los *Budokai*. NOTA 81



TEKKEN 5 ¡Precio especial!
» NAMCO » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El rey de la lucha sale a Platinum con su entrega más completa y su alucinante y complejo sistema de control. NOTA 95



VIRTUA FIGHTER 4 ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un clásico de la lucha y un gran rival de *Tekken*. Ofrece un estilo de lucha realista, muchos personajes y modos de juego. NOTA 90



WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2007 ¡Nuevo!
» THQ » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Espectacular, completo, variado y fácil de controlar, es una excelente opción para los amantes del wrestling. NOTA 89

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS TUS FAVORITOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**





■ *San Andreas,* seguido de los clásicos, sigue dominado las listas. Ojito con el fútbol...

1. GTA San Andreas (=)
2. Metal Gear Solid 3 (↑)
3. God of War (↓)
4. Resident Evil 4 (↓)
5. Pro Evolution Soccer 6 (N)
6. Kingdom Hearts II (↑)
7. Gran Turismo 4 (↑)
8. Final Fantasy X (↓)
9. Devil May Cry 3 Ed. Esp. (N)
10. Dragon Quest (↓)



■ *Devil May Cry 3* vuelve a las listas gracias al lanzamiento de su edición especial.





Scarface nos tiene atrapados gracias a su variado desarrollo.

1. Scarface: The World is Yours
2. NFS Carbono
3. Eragon
4. Kingdom Hearts II
5. Naruto
6. Guitar Hero II
7. Tony Hawk's Project 8
8. BUZZ: Sports Quiz
9. Call of Duty 3
10. MK Armageddon



Tony Hawk regresa con un juego de skate más espectacular que nunca.

ACCIÓN

CONFLICT: GLOBAL STORM — ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción táctica al mando de cuatro soldados enfrentados a misiones antiterroristas. Divertido y con buen control. NOTA 85

DESTROY ALL HUMANS! 2
» THQ » 44,95 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura de acción divertida y con mucho humor, protagonizada por un alienígena que quiere invadirnos. NOTA 87

DEVIL MAY CRY 3 EDICIÓN ESPECIAL — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Si no lo jugaste en su día, tienes una oportunidad única de disfrutar de la mejor acción de PS2 en su mejor versión. NOTA 91

DRAKENGARD 2
» UBISOFT » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un variado beat'em up que divierte por su mezcla de rol, combates y originales batallas aéreas. La cámara falla... NOTA 80

DYNASTY WARRIORS 5 EMPIRE — ¡Precio especial!
» KOEI » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Combates multitudinarios con toques estratégicos y acción desbordante. No aporta demasiadas novedades. NOTA 79

ESDLA: EL RETORNO DEL REY — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Todo el encanto de "El Señor de los Anillos" en un juego en el que debemos deshacernos de miles de enemigos. NOTA 85

FFVII DIRGE OF THE CERBERUS — ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego de acción bastante "normalito", aunque con el atractivo de ampliar el emocionante universo de *FFVII*. NOTA 80

GENJI: DAWN OF THE SAMURAI — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción y aventura manejando a dos héroes en el Japón medieval. Técnicamente genial, aunque corto. NOTA 85

LA LIGA DE LA JUSTICIA — ¡Nuevo!
» EIDOS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » 12 AÑOS
Un juego de acción con toques roleros protagonizado por los más famosos superhéroes. Los hay mejores. NOTA 80

LEGO STAR WARS II: LA TRILOGÍA — ¡Precio especial!
» LUCASARTS » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una divertida recreación de la saga, con un desarrollo variado, mucho humor, partidas a dobles... Es facilito. NOTA 84

MARC ECKO'S GETTING UP
» ATARI » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción, plataformas y graffitis, en una aventura original que encantará a los amantes de la cultura hip hop. NOTA 86

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE
» ACTIVISION » 59,95 € » 1-4 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una buena mezcla de acción y rol, que aprovecha el carisma de los héroes y que además tiene un buen multijugador. NOTA 86

MATRIX: PATH OF NEO — ¡Precio especial!
» ATARI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción a lo "Matrix" en un juego en el que controlamos a Neo. Fiel a las pelis y espectacular, aunque con fallitos. NOTA 82

MERCENARIOS: EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN — ¡Precio especial!
» LUCASARTS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Elige entre tres mercenarios y cumple misiones con libertad para los distintos bandos de una guerra. Divertido y variado. NOTA 85

ROGUE TROOPER
» REBELLION » 49,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Con una creíble ambientación futurista, combina acción y sigilo y presenta un personaje cargado de posibilidades. NOTA 86

SNIPER ELITE — ¡Precio especial!
» MICROIDS » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción bélica en la II Guerra Mundial, pero en este caso eres un francotirador y el sigilo y la puntería son la clave. NOTA 81

SOCOM 3 U.S. NAVY SEALS
» SONY » 59,95 € » 32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es la mejor secuela posible para una saga de juegos de acción que sustenta su éxito en un modo online insuperable. NOTA 93

STAR WARS: BATTLEFRONT II — ¡Precio especial!
» LUCASARTS » 29,95 € » 1-24 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Como la primera parte, pero con más unidades, naves, combates espaciales, jedis y un modo individual mucho mejor. NOTA 90

STATE OF EMERGENCY 2 — ¡Precio especial!
» SOUTHPEAK » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gran variedad de situaciones para un arcade destinado a los amantes de la acción más salvaje y directa. NOTA 80

THE WARRIORS — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Peleas multitudinarias, sigilo, vibrantes persecuciones en un beat'em up muy bien ambientado, duradero y variado. NOTA 90

TIBURÓN
» THQ » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ser el tiburón mola, pero su mecánica se vuelve repetitiva. Para los que busquen nuevas experiencias. NOTA 83

TOTAL OVERDOSE — ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Intensos tiroteos con una buena ambientación a lo "Méjico lindo", mucho humor y mucha personalidad. Divertido. NOTA 83

ULTIMATE SPIDER-MAN — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Muy fiel a los cómics, en esta aventura controlamos a Spidey y Veneno. Encantará a los fans del héroe. NOTA 83

URBAN REIGN — ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un beat'em up de los de antes: machaca con tus puños a todo el que se te ponga por delante. Espectacular. NOTA 80

X-MEN III: EL JUEGO OFICIAL
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego sólido que mezcla con acierto acción, sigilo y retos contrarreloj con todo el encanto del universo mutante. NOTA 86



¿Y tú cómo puntuarías a...

...Kingdom Hearts II

@ Joan Mauriz Rodrigo

Realmente GENIAL

Han sido 3 años de espera desde que jugué a su primera parte y ha merecido la pena. Es realmente GENIAL. Cuenta con un doblaje que nadie esperaba, con unas animaciones faciales que parecen casi reales, con unos combates impresionantes, y con la mejor historia jamás creada.

NOTA 100 — El mejor titulo de PS2, por sus gráficos, sus frenéticos combates, sus personajes y su historia.

...Total Overdose

@ Pablo Cámara

Un juego impactante

Me impactó desde la primera vez que lo jugué, porque es muy espectacular. No por sus gráficos, que es lo que le falla, pero sí por el "tiempo bala", los combos y su ambientación a lo "México lindo". También es muy divertido y bastante largo, puesto que tiene las misiones principales, las secundarias...



NOTA 97 — Aunque técnicamente podría estar mejor, es un juego de acción genial. Si buscas diversión, cómpralo.

...El Padrino

@ Roberto Pérez Grande

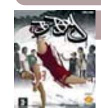
Únete a la Familia

El Padrino es el mejor juego que he visto en mucho tiempo. Los aspectos gráficos están muy bien y además está muy logrado en todos los sentidos: robo de bancos, contrabando, extorsión, etc. Tienes libertad para hacer lo que quieras.

NOTA 100 — Se merece más que un 90, como le habéis puntuado vosotros.

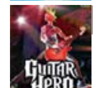


MUSICALES



B-BOY
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una opción curiosa si te atrae el breakdeance y quieres probar cosas nuevas en el género de los musicales. NOTA 79

BUZZ! THE MUSIC QUIZ — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un concurso en el que hasta 4 jugadores podrán demostrar su cultura musical usando los pulsadores incluidos. NOTA 80



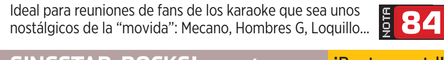
GUITAR HERO + GUITARRA
» RED OCTANE » 79,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego musical de PS2, tanto por el repertorio como por lo divertido que es jugando con la guitarra. NOTA 92



GUITAR HERO II
» RED OCTANE » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Mejor aún que la primera parte, gracias a la posibilidad de jugar a dobles y a un repertorio aún más atractivo. NOTA 94

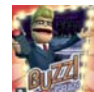


SINGSTAR LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Ideal para reuniones de fans de los karaoke que sea unos nostálgicos de la "movida": Mecano, Hombres G, Loquillo... NOTA 84



SINGSTAR ROCKS! (+MICRÓFONOS) — ¡Precio especial!
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Los fans del karaoke disfrutarán de lo lindo de esta nueva entrega... Siempre que el rock sea lo suyo, claro. NOTA 88

VARIOS



BUZZ!: EL GRAN RETO (+PULSADORES)
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un concurso televisivo de cultura general, ideal para amenizar cualquier tarde con los amigos. Incluye pulsadores. NOTA 85

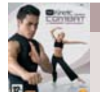
BUZZ!: LOCURA EN LA JUNGLA (+PULSADORES)
» SONY » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simpático concurso basado en minijuegos que por sencillez está orientado a los más pequeños. NOTA 80



BUZZ!: SPORTS QUIZ! (+PULSADORES)
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Para los fans de los deportes que quieran poner a prueba sus conocimientos. Los demás, tienen otros *Buzz!* para elegir. NOTA 84



EYETOY: KINETIC + LENTE — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Móntate un gimnasio en casa con EyeToy. Incluye distintos tipos de ejercicios e intensidades. Para hacer deporte. NOTA 89



EYETOY: KINETIC COMBAT + LENTE — ¡Nuevo!
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » 12 AÑOS
Un juego que te hará hacer ejercicio mientras aprendes un arte marcial. Si te atrae la propuesta, pruébalo. NOTA 84

EYETOY: PLAY 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
50 minijuegos capaces de animar la fiesta más aburrida. Mírate en la tele y usa tu cuerpo como si fuera el pad. NOTA 88

EYETOY: PLAY SPORTS + CÁMARA
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Por el dinamismo y variedad de sus retos y las partidas para 8 jugadores, es el mejor EyeToy para jugar en grupo. NOTA 85

LEMMINGS
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Estrategia divertida y desafiante, que además sorprende con los nuevos niveles EyeToy. Tiene que gustarte pensar. NOTA 84

WE ♥ KATAMARI
» NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original reto a la habilidad y la astucia, que consiste en crear gigantescas bolas atrapando objetos del escenario. NOTA 87

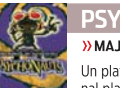
WORMS 4: MAYHEM
» CODEMASTERS » 44,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego de estrategia por turnos en el que manejamos un ejército de hilarantes lombrices. Muy divertido en compañía. NOTA 80

PLATAFORMAS

APE ESCAPE 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Su originalidad, humor y mezcla de géneros hacen de este título una gran opción si buscas algo distinto. NOTA 85



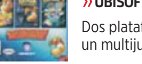
ASTÉRIX Y OBÉLIX XXL 2
» ATARI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas variado, divertido y con gran sentido del humor, aunque se queda bastante corto. NOTA 75



PSYCHONAUTS
» MAJESCO » 44,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Un plataformas fresco que sabe divertir gracias a su original planteamiento. Ideal si estás cansado de secuelas. NOTA 82

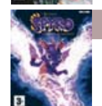


RATCHET: GLADIATOR — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Esta secuela ofrece intensísimos tiroteos, aunque es menos variado que los anteriores. Ideal para jugar con amigos. NOTA 85



RAYMAN 10º ANIVERSARIO — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Dos plataformas, variados y divertidos (*Rayman 2 y 3*) y un multijugador de carreras, *Rayman M*. Y a qué precio... NOTA 84

SLY 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertida mezcla de sigilo, plataformas y acción con un espectacular look de dibujos animados y mucha variedad. NOTA 88



SPYRO. UN NUEVO COMIENZO — ¡Precio especial!
» VIVENDI » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una estética colorida para un juego de acción y plataformas, que gustará especialmente a los más "peques" de la casa. NOTA 83

...Tekken Dark Resurrection

@ Tomás Lozano Soto



El Mejor Puño de Hierro



Un *Tekken* a lo grande y para PSP. Con alucinantes gráficos, un montón de personajes y modos que no aburren, competiciones Online, piques Wi-Fi y descargas...

NOTA 101 — Lo mejor jamás visto en PSP ha llegado de la mano de *Tekken*. Un imprescindible para tu colección, sobre todo si te va la lucha.

...Killzone Liberation

@ Miguel Díaz

La mejor acción en PSP



Super juego de acción. Su sistema de juego es revolucionario y mejor que el de *Syphon Filter Dark Mirror*. Sus gráficos son de infarto y además es largo.



NOTA 98 — Si te gusta la acción, *Killzone Liberation* te atrapará sin remedio durante mucho tiempo.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN MANDA TUS COMENTARIOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Sengoku Musou 2 Empires** (N) — KOEI | ACCIÓN/ESTRATEGIA



Con este peculiar nombre se conoce en Japón a la saga *Dynasty Warriors* (que allí barre). Por cierto, el segundo es *Yakuza*, versión Platinum.

2. **Ryuga Gotoku the Best** (N) — SEGA | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Naruto Konoha Spirits** (N) — NAMCO BANDAI | ACCIÓN
4. **Everybody's Tennis** (N) — SONY | DEPORTIVO
5. **Dragon Ball Z Sparking!** (N) — NAMCO BANDAI | LUCHA



EEUU

1. **WWE Smackdown Vs Raw 07** (N) — THQ | LUCHA



A los americanos les pirra esta pantomima que llaman deporte y como además el videojuego está muy bien, no nos extraña que arrase en ventas.

2. **Final Fantasy XII (Ed. Esp.)** — SQUARE ENIX | ROL
3. **Marvel Ultimate Alliance** — ACTIVISION | ACCIÓN/ROL
4. **Guitar Hero II + Guitarra** (N) — ACTIVISION | MUSICAL
5. **Madden 07** (N) — EA SPORTS | DEPORTIVO

EUROPA

1. **FIFA 07** — EA SPORTS | DEPORTIVO



Y en Europa lo que manda es el fútbol, así que aquí tenéis a *FIFA* en el primer puesto. Y después del fútbol... pues los coches, por supuesto.

2. **Need for Speed Carbono** (N) — EA GAMES | VELOCIDAD
3. **Los Sims 2: Mascotas** — EA GAMES | SIMULACIÓN
4. **Pro Evolution Soccer 6** (N) — KONAMI | DEPORTIVO
5. **Lego Star Wars II** — LUCAS ARTS | ACCIÓN







PSP





BROTHERS IN ARMS D-DAY ¡Nuevo!
» UBISOFT » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » 16 AÑOS
Un shooter táctico bien adaptado a PSP que gustará a los puristas del género y no tanto a los fans del "gatillo fácil". NOTA 83

BURNOUT LEGENDS
» EA GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido y salvaje arcade de carreras en el que, además de ganar, debemos hacer chocar a los rivales. Divertidísimo. NOTA 92

DAXTER
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una gran aventura de plataformas, que hace disfrutar con su brillante control, su calidad técnica y su humor. NOTA 88

EL PADRINO
» EA GAMES » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Entra en la Familia Corleone y cumple todo tipo de encargos de tus jefes. Fenomenal ambientación y mucha acción. NOTA 85

FIFA 07
» EA GAMES » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es un completo simulador, con jugadores y clubes reales, capaz de entretener a cualquier futbolero. NOTA 88

FORMULA ONE 2006
» SONY » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un gran simulador apto para todos, que calca el Mundial al detalle y que ofrece modos de juego para mucho tiempo. NOTA 89

GANGS OF LONDON
» SONY » 49,95 € » 1-5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sin llegar a la jugabilidad de un *GTA*, divierte lo suyo por la variedad de modos de juego y su lograda ambientación. NOTA 86

GTA VICE CITY STORIES
» TAKE 2 » 59,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es un *GTA* en toda regla y además es más divertido, largo y espectacular que el primero. Imprescindible en PSP. NOTA 94

GUN SHOWDOWN
» ACTIVISION » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de acción muy bien ambientada en el Salvaje Oeste, que divierte gracias a su variedad. NOTA 85

KILLZONE LIBERATION
» SONY » 44,95 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una de los mejores juegos de acción que se pueden jugar en PSP y uno de lo más divertidos jugando en compañía. NOTA 89

L.A. RUSH ¡Nuevo!
» MIDWAY » 34,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » 12 AÑOS
Un entretenido juego de carreras urbanas y tuning que resulta algo limitado comparado con los grandes del género. NOTA 84



LEGO STAR WARS II. LA TRILOGÍA ORIGINAL
» ACTIVISION » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Revives las tres películas originales de Star Wars en una aventura larga, con calidad gráfica, humor... Genial. NOTA 86

NEED FOR SPEED CARBONO ¡Nuevo!
» EA GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » 7 AÑOS
Un genial arcade de velocidad que lo tiene todo: vertiginosas carreras, tuning, ambientación, acabado técnico... NOTA 91

MEDAL OF HONOR HEROES
» EA GAMES » 49,95 € » 32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Perfecta recreación de la II Guerra Mundial, que se hace corto jugando solo, pero que tiene un completísimo multijugador. NOTA 86

MORTAL KOMBAT UNCHAINED
» MIDWAY » 44,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga *MK* se estrena en PSP con un juego de lucha variado y entretenido. Eso sí, por debajo de *Tekken DR.* NOTA 89

MONSTER HUNTER FREEDOM
» CAPCOM » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego de acción con toques de rol en el que hay que cazar enormes monstruos. Ideal para jugar en compañía. NOTA 87

MOTO GP
» NAMCO » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Velocidad de auténtico lujo, realista y con un control maravilloso. Lástima que sólo tenga ocho circuitos. NOTA 88

PRO EVOLUTION SOCCER 6
» KONAMI » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es el mejor juego de fútbol que hay para PSP, aunque aún le faltan detalles para llegar al nivel de la saga en PS2. NOTA 91

RIDGE RACER 2
» NAMCO » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un gran arcade que mejora al original con bastantes añadidos, aunque es muy parecido al primer *RR* (que es Platinum). NOTA 92

SYPHON FILTER DARK MIRROR
» SONY » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Por su gran acabado técnico y jugabilidad, resulta uno de los títulos de acción imprescindibles para PSP. NOTA 90



TEKKEN DARK RESURRECTION
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Por opciones, calidad técnica y diversión, es el mejor juego de lucha de PSP. Y uno de los mejores en general. NOTA 95

TOCA RACE DRIVER 2
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Simulador de velocidad variado, largo y espectacular, con coches reales y competiciones de todo tipo. NOTA 90

TOMB RAIDER LEGEND
» EIDOS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Lara se estrena en PSP con una aventura de gran factura gráfica, intensa, variada y divertida. Ojalá durará 10 horas más. NOTA 90



ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS
» CAPCOM » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un mito que vuelve conservando su frenético y divertidísimo desarrollo y con mejoras que lo hacen más irresistible. NOTA 91



VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR
» SEGA » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sobresaliente simulador de tenis, muy realista, jugable y, sobre todo, muy divertido. Y jugando con amigos, mejor. NOTA 93

3 razones para tener...
Need for Speed Carbono

Play Manía ¡EL JUEGO DEL MES!

1. MÁS QUE VELOCIDAD, VÉRTIGO. Es uno de los juegos de PSP más rápidos que existen. La sensación de velocidad te pondrá los pelos de punta.

2. COCHES DE LUJO Y MUCHO TUNING. Casi 50 vehículos reales. Alucinantes deportivos que podemos tunear a nuestro gusto con cientos de piezas.

3. OPCIONES PARA TODOS LOS GUSTOS. Un montón de modos de juego que, además de originales y divertidos, resultan muy largos. Vamos, juego para rato.



LO MEJOR DE PSP

LOS MÁS VENDIDOS

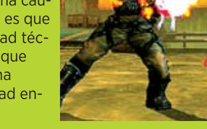
1. **GTA: Vice City Stories** — TAKE 2 | AVENTURA DE ACCIÓN
Esto es llegar y besar el santo... aunque tampoco es que nos extrañe, la verdad. El juego de Rockstar es de lo mejorcito que puedes encontrar en PSP.



2. **MOTO GP** — NAMCO BANDAI | VELOCIDAD
3. **NFS Carbono** — EA GAMES | VELOCIDAD
4. **FIFA 07** — EA SPORTS | DEPORTIVO
5. **Tekken: Dark Resurrection** — NAMCO BANDAI | LUCHA

VUESTROS FAVORITOS

1. **Tekken: Dark Resurrection** — NAMCO BANDAI | LUCHA
La enorme calidad de este genial arcade de lucha os ha cautivado. Y es que a la calidad técnica hay que sumar una jugabilidad envidiable.



2. **PES 6** — KONAMI | DEPORTIVO
3. **GTA Liberty City Stories** — TAKE 2 | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **MOTO GP** — NAMCO BANDAI | VELOCIDAD
5. **Killzone Liberation** — SONY | ACCIÓN

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **NFS Carbono** — EA GAMES | VELOCIDAD
Es ahora mismo el mejor juego de coches para PSP: lo tiene todo para atrapar y divertir... Y desde luego a nosotros nos tiene pillados del todo.



2. **GTA Vice City Stories** — TAKE 2 | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **PES 6** — KONAMI | DEPORTIVO
4. **Tekken Dark Resurrection** — NAMCO BANDAI | LUCHA
5. **Medal of Honor Heroes** — EA GAMES | SHOOT'EM UP

PS2



Eye Toy Kinetic + Cámara



Guitar Hero II



Tony Hawk's Project 8

PSP





Ace Combat X: Skies of Deception



Star Wars Lethal Alliance

¡Ahorra 5 euros!

en cada uno de estos juegos



¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- POR CORREO: Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: GAME-CentroMAIL. C/ Virgilio 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de enero de 2007.

Nombre .... Apellidos ....

Calle/Plaza .... Número .... Piso........ Ciudad ....

Provincia .... C. Postal .... Teléfono .... NIF ....

Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR PLAYMANÍA	Código de barras
❍ Eye Toy Kinetic + Cámara	59,95 €	54,95 €	
❍ Guitar Hero II	49,95 €	44,95 €	
❍ Tony Hawk's Project 8	59,95 €	54,95 €	
❍ Ace Combat X Skies of Deception	49,95 €	44,95 €	
❍ Star Wars Lethal Alliance	49,95 €	44,95 €	







Forma de pago ❒ Contra reembolso Urgente (España peninsular 4 €, Baleares 5 €)

TODAS LAS CLAVES PARA **COMPLETAR** LA AVENTURA **AL 100%**

GTA Vice City Stories

Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
ROCKSTAR
Editor
TAKE TWO
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
PRECIO
54,95 €
TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
INGLÉS
JUGADORES
1-6
MODO ONLINE
NO
GUARDAR PARTIDAS
ENTRE MISIONES
PÁGINA WEB
HTTP://WWW.TAKETWO.ES/

Vice City Stories encierra un montón de tareas secundarias que debes cumplir para conseguir el 100% de la aventura. Completa primero las misiones de la aventura principal y después dedícate a estas tareas, ya que muchas no están disponibles hasta superar ciertas misiones...

» TAREAS SECUNDARIAS Y MINIJUEGOS






1. Conseguir el 100%

Las tareas que debes cumplir son básicamente éstas:
- **Superar todas las misiones principales de la aventura.**
- **Dominar los 30 locales de la ciudad.**
- **Superar todos los trabajos "a tiempo parcial".**
- **Recoger los globos, iconos de destrucción y superar los saltos únicos.**
- **Vencer en todas las carreras y contrarrelojes.**
- **Superar otros minijuegos (golf, llevar 32 coches al garaje de incautación...).**

En estas páginas encontrarás detalladas todas las tareas secundarias que debes realizar para superar el juego al 100%, así como la localización del lugar dónde activarlas y las recompensas que obtendrás al superarlas. Están divididas en 3 categorías, tal y como indicamos a continuación.

2. Trabajos a tiempo parcial

Son un clásico de la saga *GTA*, misiones alternativas en las que desempeñamos trabajos más "normales", que requieren de un vehículo para ser cumplidas. Pulsa ↑ para activar ese modo de trabajo alternativo. En todos ellos debes cumplir 15 misiones seguidas (si cancelas tendrás que volver a empezar desde el principio), para que se dé por superado. Sobre todo, vigila el tiempo, ya que en todos estos trabajos es fundamental. Los trabajos disponibles son los siguientes:

• **Vigilante:** consigue cualquier vehículo de la policía, y detén a los criminales que van pululando por la ciudad. . **Recompensa:** Alcanza el nivel 15 y lograrás un aumento en la barra de blindaje.

• **Bombero:** puedes conseguir un camión de bomberos de dos formas: tomándolo prestado del parque de bomberos (hay varios en la ciudad) o provocando un incendio con los cócteles molotov. Ya a bordo, debes apagar fuegos en coches y peatones (presiona ● para lanzar el chorro y usa la seta analógica para dirigirlo). **Recompensa:** Alcanza el nivel 15 y Vic será inmune al fuego.

• **Helicóptero de bomberos:** también está en la isla de la izquierda, al norte, en el parque de bomberos (1) (verás aparcado un coche de bomberos en un lateral). Pues bien, el helicóptero está justo al otro lado del edificio. Debes apagar fuegos en azoteas de edificios, y para ello llevas un saco de agua que puedes vaciar dando toques a ●. Sólo son cinco misiones, así que no te llevará mucho tiempo.

• **Taxista:** hazte con un taxi (hay de dos tipos, aunque ambos son amarillos y perfectamente reconocibles). Debes recoger clientes, dejarlos en su destino... Habrás superado el minijuego cuando acumules 5000$ de ganancias. **Recompensa:** la habilidad para saltar dentro de los taxis.

• **Paramédico:** Son las misiones en ambulancia y si tienes problemas para conseguir una, puedes hacer dos cosas. O acudes a uno de los 3 hospitales que hay en la ciudad o te cargas a unos cuantos peatones y esperas a que vengan los médicos a reanimarlos y te haces con su ambulancia. La mecánica se reduce a recoger heridos y llevarlos al hospital más cercano (2). **Recompensa:** Supera el nivel 15 y obtendrás la habilidad de sprintar infinitamente (Vic no se cansará).

• **Helicóptero de rescate:** está en el hospital más al norte de la isla de la izquierda (relativamente cerca del helicóptero de bomberos). Con un arnés debes recoger a los heridos de azoteas (3) y zonas elevadas. **Recompensa:** Supera el nivel 15 y conseguirás un incremento en la barra de vida.

• **Vigilante de la playa:** está justo en la mitad de la gran playa de la isla de la derecha. Encontrarás una caseta con un buggie al lado. Súbete en él, y tu cometido será tirar de la moto (4) a los gamberros que están molestando en la playa. **Recompensa:** Supera el nivel 15 y no te cansarás nadando.

• **Guía turístico (Vistas de Vice City):** en el aeropuerto Escobar, al este del acceso a las terminales, encontrarás un helicóptero aparcado, cerca de la verja. Si montas en él activarás las misiones "Vistas de Vice City", que consisten en llevar a los turistas a determinadas zonas de la ciudad. Debes volar bajo y rápido para que la barra de diversión no decaiga, y llevarlos a los puntos clave (unos anillos rosas (5)) para que contemplen las vistas. En estos anillos debes parar y estabilizar por completo el helicóptero para que se dé por buena la vista y puedas ir al siguiente punto. Tras visitar todos los puntos, regresa al aeropuerto a cobrar.

3. Contrarrelojes, carreras y pruebas de checkpoints

También puedes participar en carreras contrarreloj, checkpoints... Estas son las principales pruebas de velocidad que encontrarás en las islas:

• **Circuito de cross:** está en la isla de la izquierda, en el extremo más al noreste, cerca del estadio. Puedes disputar pruebas contrarreloj con tres tipos de vehículos (motos, quads (6) y bicis BMX) y cada uno tiene sus propias pruebas (varía el número). Los tres vehículos los encontrarás dentro de la pista o en sus alrededores (la bici y la moto están apoyadas en árboles).

• **Criminales con alas:** en el aeropuerto internacional Escobar, hay una avioneta al estilo "barón rojo" (7) colocada en una pista de despegue. Móntate en ella y tendrás que pasar por todos los aros en un límite de tiempo (al principio cuesta controlar la avioneta).

• **Contrarreloj de varios vehículos:** en el sureste de la isla de la derecha, justo detrás del faro, encontrarás una moto que activará una prueba mixta, en la que alternarás el control de una moto Sanchez y una moto de agua (8).

• **Carreras en Sunshine Autos:** cerca del campamento de caravanas está Sunshine Autos, donde hay carreras de motos y coches. Consulta el tablón (9) y busca un coche potente permitido en la competición,

• **Carreras Turismo en la feria:** entre las casetas cercanas a la noria, podrás encontrar más campeonatos y carreras de motos y deportivos.



■ Tras acabar con los hermanos Méndez, puedes realizar un montón de tareas alternativas.





TRUCOS

Introduce estos trucos durante el juego:
- **Lote de armas 1:** ←, →, ✖, ↑, ↓, ■, ←, →
- **Lote de armas 2:** ←, →, ■, ↑, ↓, ▲, ←, →
- **Lote de armas 3:** ←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ←, →
- **250.000$:** ↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, L, R
- **Desbloquear contenido Multijugador bloque 1:** ↑, ↑, ↑, ■, ■, ▲, R
- **Desbloquear contenido Multijugador bloque 2:** ↑, ↑, ↑, ●, ●, ✖, L, R
- **Desbloquear contenido Multijugador bloque 3:** ↑, ↑, ↑, ✖, ✖, ■, R, L
- **Desbloquear contenido Multijugador bloque 4:** ↑, ↑, ↑, ▲, ▲, ●, L, R
- **Recuperar la vitalidad:** ↑, ↓, ←, →, ●, ●, L, R:
- **Chaleco Antibalas:** ↑, ↓, ←, →, ■, ■, L, R
- **Aumentar la velocidad de juego:** ←, ←, R, R, ↑, ▲, ↓, ✖
- **Aparece delante tuyo un tanque:** ↑, L, ↓, R, ←, L, ↓, R
- **Aparece delante tuyo un camión de la basura:** ↓, ↑, →, ▲, L, ▲, L, ▲









- **Deportes acuáticos:** puedes activar las contrarrelojes acuáticas en los estudios cinematográficos, a través del muelle (10). Allí te esperan 8 trazados de checkpoints con récords de tiempo que debes batir. **Recompensa:** Si lo haces, conseguirás el traje de neopreno...

- **Fardando en The Point:** es una carrera de checkpoints en la que no hay un recorrido, sino que debes trazar una ruta entre ellos. Se activa montando en la moto del centro comercial (al norte, en la isla de la derecha) apoyada en el paso elevado.

- **Fardando en Downtown:** como la anterior, es una carrera de checkpoints en la que no hay un trazado, sino muchos checkpoints (y tú debes buscar la mejor ruta). Se activa montando en la moto que hay en la parte trasera de comisaría de Downtown (en la isla de la izquierda al norte, cerca del parque de bomberos).

- **Cerco al centro comercial:** se activa montando en la bici BMX que hay en un expositor en la planta baja del centro comercial. Consiste en pasar por aros de tres colores, y cada uno exige hacerlo de una manera: los rojos pedaleando, los azules haciendo el caballito...

- **Cazador letal:** tras finalizar el juego, acude al aeropuerto y busca un Hunter (helicóptero de combate del ejército) en la parte más al sureste. Básicamente, es una contrarreloj en la que debes pasar por unos aros...

- **Aerodeslizador en Haiti:** se activa en la isla de la izquierda, en el barrio Little Haiti (es la parte oeste de la zona central de la isla). Es una carrera de Checkpoints con el hovercraft.

- **Aerodeslizador en el puerto:** en la isla de la derecha, en las casa flotantes que hay al suroeste. Es otra carrera de checkpoints protagonizada por el inestable aerodeslizador.

4. Otras tareas

Por último, existen otras tareas que también son necesarias para conseguir el 100% del juego... Y varias que son un mero pasatiempo. De algunas de ellas hemos hablado ya, pero no está de más recordarlas...

- **Conseguir todos los locales de la ciudad:** no es necesario para terminar la aventura, y es algo opcional que puedes hacer en cualquier momento. **Recompensa:** Domina los 30 locales y los coches que hay en sus puertas serán antibalas...

- **Los saltos únicos:** repartidos por toda la ciudad hay 30 lugares en los que puedes hacer una maniobra especial, un salto alocado imposible de repetir en el resto de la isla. Es recomendable hacerlo con motos (incluidas las de agua) o deportivos. Prueba a hacer alguna locura siempre que veas una rampa sospechosa...

- **Los iconos de destrucción:** tienen la forma de una calavera (11) y son retos en los que debes acabar con un número determinado de vehículos o enemigos (cholos, moteros...) dentro de un límite de tiempo e incluso con unas armas específicas. Antes de activarlos, ve bien protegido, que algunas son muy difíciles.



- **Pinchar 99 globos:** están repartidos por toda la ciudad y pueden estar a poca altura o elevados. La mejor forma de rastrearlos es con la ayuda del helicóptero Little Willie. Según vayas explotando globos irás recibiendo armas en tus pisos francos, tal y como indicamos a continuación:
10 globos desbloquean: la pistola.
20 globos desbloquean: la metralleta Scorpion.
30 globos desbloquean: la escopeta recortada.
40 globos desbloquean: los cócteles Molotov.
50 globos desbloquean: el rifle AK.
60 globos desbloquean: el chaleco antibalas.
70 globos desbloquean: el lanzallamas.
80 globos desbloquean: la pistola con mirilla de precisión.
90 globos desbloquean: el rifle de francotirador.
99 globos desbloquean: una ametralladora pesada.

- **Batir el record de puntuación del campo de golf:** se activa en las gradas, cerca del agua, en el mismo lugar donde jugaste al golf con González en una misión. Dispones de cinco intentos...

- **Crash!:** aparcado en los estudios de cine hay un autobús, con el que puedes activar una misión al estilo Karmageddon de *GTA Liberty City Stories*. Provoca el caos embistiendo a los coches, provocando trompos... Tienes tres minutos.

- **El campo de tiro de Phil:** supera las cinco rondas de la galería de tiro de Phil (al sur en la isla de la izquierda). **Recompensa:** descuento permanente en Ammu Nation.

- **El servicio de incautación:** está en el puerto, al sur de la isla de la izquierda, cerca del almacén de Phil. Consiste en encontrar y llevar un total de 32 vehículos, entre coches y barcos, a este "garaje". Hay una lista fuera con los nombres, y cuando los lleves todos... **Recompensa:** ...tus visitas al taller Pay'N Spray serán gratuitas.

- **Provocar un caos de 6 estrellas:** no sirve para completar el juego al 100%, pero si quieres medir tu resistencia en situaciones extremas y ver lo perseverante que puede llegar a ser la policía, prueba a robar el tanque del cuartel militar (12) (está metido en uno de los hangares) y crea el caos por la ciudad...

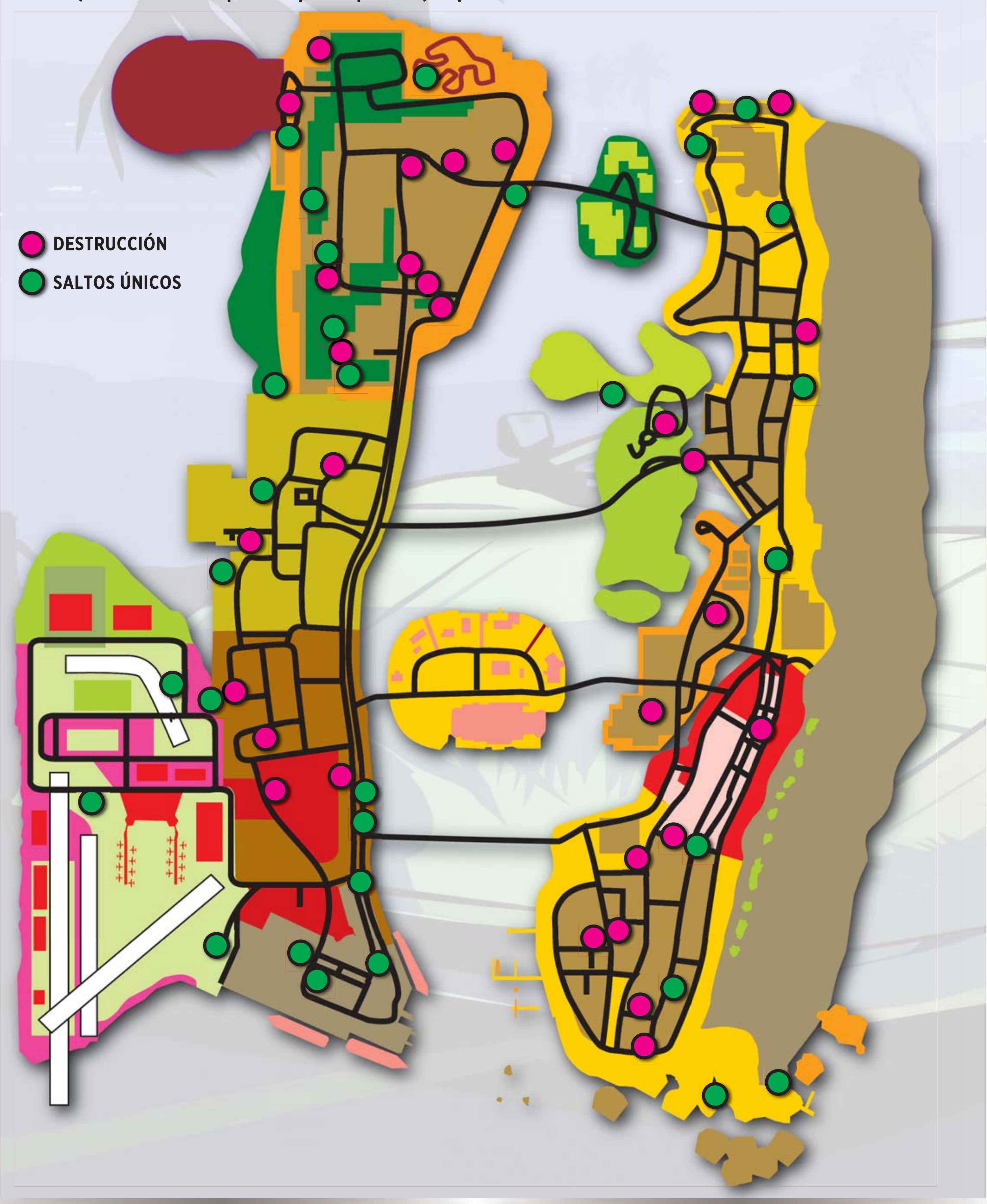






ICONOS DE DESTRUCCIÓN Y SALTOS ÚNICOS

En todo el mapeado encontrarás 30 iconos de destrucción (acaba con 20 moteros en 30 segundos y similares) y otros tantos saltos únicos (utiliza motos o deportivos para superarlos). Aquí tienes su ubicación...



EXPLOTA LOS 99 GLOBOS DE VICE CITY

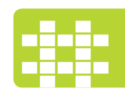
En lugar de paquetes ocultos, *Vice City* esconde 99 globos que debes explotar. Lo complicado del asunto es que algunos están por las alturas, otros sujetos por macetas o marquesinas... En este mapa encontrarás la ubicación de todos ellos.



Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**. C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Trucos**".
@ Manda tus e-Mails a **trucos.playmania@hobbypress.es**

Claves, consejos y estrategias para ganar

¿Necesitas un poco de ayuda "extra" en algún juego? Pues esta es la sección que buscas...



24: THE GAME

• **Sacar el menú de trucos:** En el menú principal, mantén pulsados a la vez **L1** + **L2** + **R1** + **R2** unos 4 segundos, hasta que aparezca la pantalla "Zona de seguridad". Aparecerán cuatro trucos de los que hay que introducir un código.
Todos los bonus: PALMER054
Las misiones: DESSLER072
Invulnerable: BAUER066



AND 1 STREETBALL

Durante el juego, introduce:
• **Sin restricción de tiempo en los movimientos I-Ball:** ▲, ●, ■, ■, ●, ▲, ✖, ■.



B-BOY

Introduce los siguientes passwords en el menú de trucos:
• **Desactivar IA rival:** 41549
• **Niveles, personajes y música del modo Jam:** 34589
• **Todas las canciones:** 78727
• **Todos los movimientos, canciones y ropa del modo Livin´Da Life:** 39572
• **Todos los movimientos de los modos Livin´Da Life y Jam:** 43649
• **Abrir nivel Club:** 17345
• **Abrir nivel Pro:** 11910



CABALLEROS DEL ZODÍACO: THE HADES

• **Jugar como Kanon:** Completa los modos "Batalla con Minos, Aiocos y Rhadamantys" dentro del modo Historia para elegir a Kanon en cualquier modo.
• **Jugar como Geminis, Acuario, Capricornio, Cancer y Piscis con armadura dorada:** Completa el modo "Leyenda" con ellos para desbloquear sus armaduras de oro.
• **Jugar con la primera versión de las armaduras de los 5 Caballeros de Bronce:** Completa el modo "Leyenda" con estos personajes para desbloquear sus armaduras originales.

CARS

En el menú de trucos escribe:
• **Todos los coches:** YAYCARS.
• **Minijuegos y pistas:** IF900HP.



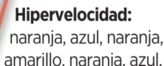
DESTROY ALL HUMANS! 2

• **Días salados con Pox y Cripto:** Pausa el juego y ve a la sección de Archivos del menú. Allí, mantén L3 e introduce este código: ✖, ■, ▲, ●, ■, ●, ▲, ✖, ✖.

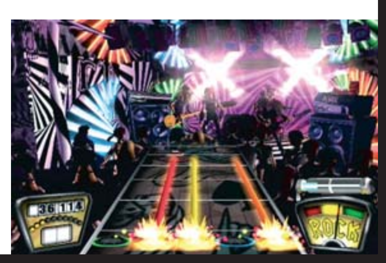
DEVIL MAY CRY 3 EDICION ESP.

• **Desbloquear todo:** Mantén R1-R2+L1+L2 + ↖ en la cruceta + ↘ en el stick izquierdo.

GUITAR HERO II



En el título, introduce estos códigos con la guitarra:
• **Guitarra en el aire:** Amarillo, Amarillo, azul, naranja, amarillo, azul.
Hipervelocidad: naranja, azul, naranja, amarillo, naranja, azul, naranja, amarillo.
• **Cabeza de caballo:** azul, naranja, naranja, azul, naranja, naranja, azul, naranja, naranja, azul.
• **El público tiene cabezas de globo:** azul, naranja, amarillo, naranja, amarillo, naranja, azul.
• **Modo Interpretación:** amarillo, amarillo, azul, amarillo, amarillo, naranja, amarillo, amarillo.
• **Cabeza en llamas:** naranja, amarillo, naranja, naranja, amarillo, naranja, amarillo, amarillo.
• **El público tiene cabezas de mono:** naranja, azul, amarillo, amarillo, naranja, azul, amarillo, amarillo.



Play ¡EL TRUCO DEL MES!

LA LIGA DE LA JUSTICIA: HÉROES

Pausa el juego, mantén los 2 "L" y los 2 "R" y pulsa:
• **Energía infinita:** ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ←, ←.
• **Desbloquearlo todo:** ↓, ←, ↑, →.
• **Conseguir 20 escudos:** ↑, ↓, ↑, ↓.



EL CÓDIGO DA VINCI

En Opciones, ve al menú "Trucos" y mete estos códigos:
• **Vitruvian Man:** modo Dios.



FIFA STREET 2

• **Todas las canchas:** En el menú principal, mantén L1 + ▲ y pulsa: ←, ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↓.

FIGHT NIGHT ROUND 3

• **Todos los rings:** Introduce NEWVIEW como nombre en "Crear un campeón" y salva.

GTA LIBERTY CITY STORIES

Introduce estos trucos durante el juego, sin pausar:
• **Grupo de armas 1:** ↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →.
• **Grupo de armas 2:** ↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →.
• **Grupo de armas 3:** ↑, ✖, ✖, ↓, ←, ✖, ✖, →.
• **250.000$:** L1, R1, ▲, L1, R1, ●, L1, R1.
• **Chaleco al máximo:** L1, R1, ●, L1, R1, ✖, L1, R1.
• **Salud al máximo:** L1, R1, ✖, L1, R1, ■, L1, R1.
• **No aparece nivel de búsqueda en ningún momento:** L1, L1, ▲, R1, R1, ✖, ■, ●.

GTA SAN ANDREAS

Introduce durante el juego.
• **250.000 dólares, 100% de salud y 100% de blindaje:** R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Conseguir un tanque:** ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
• **Bajar el nivel de búsqueda:** R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
• **Aumentar respeto:** R1, R2, L1, ✖, ←, →, ↓, ↑.

GUITAR HERO

Usando los botones de colores del mastil de la guitarra, pulsa estos códigos en el menú principal:
• **Desbloquear todo:** amarillo, naranja, naranja, amarillo, azul, azul, amarillo.
•**Los personajes tocan una guitarra invisible:** Amarillo, amarillo, naranja, azul, amarillo.
• **El personaje juega con la guitarra Guitar Hero:** azul, amarillo, azul, naranja, azul.



HITMAN: BLOOD MONEY

En la pantalla del título pulsa:
• **Todos los niveles abiertos:** ▲, ■, ■, →, ↓, ←, R2, ✖, ✖.
• **Llevar las armas a todas partes sin que te las quiten:** ▲, ▲, ■, ●, R1, ●, R2, ✖, ✖.



KINGDOM HEARTS II

• **Final secreto:** Para verlo, hay que completar el juego en dificultad Experto o llegar a la fase final del juego (los enfrentamientos finales contra Xemnas en Kingdom Hearts) habiendo completado antes el 100% del diario de Pepito en modo Normal, lo que significa superar todos los eventos opcionales y minijuegos (las fases con la nave gumi no se cuentan en este 100%, así que no hay que hacerlas). Para saber cómo, puedes consultar el diario de Pepito y ver lo que te queda por hacer (en ocasiones te pedirá una puntuación concreta en algunos retos).



LEGO STAR WARS II LA TRILOGÍA ORIGINAL

Desbloquear personajes: En la cantina de Mos Eisley, ve al mostrador y elige "Trucos" para introducir estos passwords.
• **BEN917:** Ben Kenobi (fantasma).
• **HLP221:** Boba Fett.
• **TTT289:** Ewok.
• **SMG219:** Grand Moff Tarkin.
• **NAH118:** Greedo.
• **YWM840:** Han Solo (Hood).
• **JAW499:** Jawa.
• **CYG336:** Piloto rebelde.
• **EKU849:** Soldado rebelde (Hoth).
• **PTR345:** Stormtrooper.
• **HHY382:** El Emperador.
• **NNZ316:** Piloto TIE Fighter.
• **QYA828:** Interceptor TIE.
• **PEJ821:** Tusken.



MARC ECKO'S GETTING UP

En el menú de trucos, introduce esta combinación:
• **Salud infinita:** marcuseckos.



MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Pausa, mantén **L1** y **R1** e introduce: ●, ●, ←, ▲, ●, ✖. Verás la frase "Introducir truco" en pantalla: mete ahora:

- **Modo Dios:** ■ L2 L1 ▲ ▲ L2.
- **Munición:** L2, L1, ■, L2, L1, R1.

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

Introducelos en la opción "?" dentro de la Kripta.

- **Vídeo promocional del juego:** ↑, ↑, ↓, ↑, L1, ✖.
- **Música en la armería:** ✖, ■, ←, ▲, ■, ✖.
- **Vídeo Fatality de Cyrax:** →, L1, R2, ↓, ↑, L1.
- **Meat:** ↑, ■, ■, ●, ●, ↑.
- **Vídeo promocional 2:** ↑, ↑, ↓, ↑, L2, ✖.
- **Arena Red Dawn:** ●, L1, ↑, ■, ●, ↓.
- **Diseños de Blaze:** L1, ▲, L2, L2, R1, ■.
- **Diseños de trampas no utilizadas para el modo Konquest:** ●, R2, ▲, ↓, ●, ←.
- **Daegon:** R1, L1, ▲, ↓, ↓, ■.
- **Segundo traje de Drahmin:** L2, →, ✖, R2, ↑, ↑.
- **Diseños de Taven:** ↑, ✖, R2, ↓, L2, ✖.
- **Arena Falling Cliffs:** R2, ●, ■, ✖, ●, ▲.
- **Diseños de la arena Firewall Arena:** ↑, ■, R1, L2, ●, L1.
- **Segundo traje de Frost:** ↓, R2, R1, L1, ●, L2.
- **Mapa de la arena General Reiko:** R2, ▲, R1, ↑, ✖, ✖.
- **Sintonía del palacio Kin Kuei:** L2, ←, ●, ✖, R2, →.
- **Diseños del coche de Mileena:** R2, →, ↑, R1, ▲, ↑.
- **Vídeo sobre el motor del juego:** ▲, ↑, R2, L1, R1, R2.
- **Arena Nethership Interior:** R1, ←, ←, ↓, L1, ■.
- **Arena Pyramid of Argus:** R1, L1, ■, ✖, R2, ↑.
- **Sintonía de la arena Pyramid of Argus:** ↓, ←, R2, L2, ↑, L1.
- **Diseños de la segunda arma de Sektor:** R2, L1, ←, ✖, ↑, R1.
- **Segundo traje de Shang Tsung:** L1, ←, ↑, ●, ↑, L2.
- **Sintonía de Tekunin Warship:** ↑, ●, L1, R1, R1, ✖.
- **Blaze:** ▲, ■, ←, L1, ←, ●.
- **Diseños de Ed Boon:** L1, ←, ↑, ●, R2, L1.
- **"Aguja" de Shinnok:** ←, ←, ●, ↑, ▲, L2.
- **Taven:** L2, ←, R1, ↑, ●, ↓.

N

NBA 2K7

En la pantalla de códigos, introduce:

- **Equipo All Stars Topps 2K Sports:** topps2ksports

NBA LIVE 07

En la pantalla de códigos NBA, introduce cualquiera de estos:

- **Adidas Artillery II (negro):** 99B6356HAN
- **Adidas Artillery II (blanco):** NTGNFUE87H
- **Adidas BTB Low (edición St. Patty):** 7FB3KS9JQ0
- **Adidas C-Billups (edición All-Star):** BV6877HB9N
- **Adidas C-Billups (edición Vegas):** 85NVLDMWS5
- **Adidas Campus Lt (edición St. Patty):** CLT2983NC8



ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

- **Modo para dos jugadores:** En la pantalla de título, los dos jugadores han de pulsar y mantener **L1**, **L2**, **R1** y **R2**. Después, el segundo tendrá que pulsar Start.

OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

Introduce este código al editar una licencia. Di que no cuando te pidan que confirmes los cambios.

- **Abrir todo:** ENTIRETY



RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

Pulsa **L2+R2** en el menú principal y aparecerá una pantalla donde introducir códigos: Pon estos:

- **Monstruos y niveles: 141421.**
- **Inmune a disparos: 986960.**

ROGUE TROOPER

En el menú "Extra" introduce:

- **Modo Dios:** ←, →, ↑, ↓, L3, ■.



SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Pausa el juego, elige la opción "Trucos" e introduce:

- **Disminuir presión policial:** FLYSTRT
- **Disminuir presión de las bandas:** NOBALLS
- **Medidor de bolas lleno:** FPATCH
- **Munición al máximo:** AMMO
- **Rellenar salud:** MEDIK
- **Pista musical "El Mundo es tuyo":** TUNEME
- **Tony con traje negro:** BLACK
- **Tony con traje azul y gafas de sol:** BLUESH
- **Tony con traje gris:** GRAY
- **Tony con traje gris y gafas de sol:** GRAYSH
- **Camiseta hawaiana con gafas de sol:** HAWAIIG
- **Traje de colores:** SANDY
- **Traje de colores con gafas de sol:** SANDYSH

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

En el punto de acceso de Shield, elige cambiar equipo, elige al miembro que quieras cambiar de entre los otros personajes e introduce estos códigos:

- **Desbloquear personajes ocultos:**
  Daredevil: ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓, Start.
  Estela Plateada: ↓, ←, ←, ↑, →, ↑, ↓, ←, Start.
- **Nivel 99 para tus personajes:** ↑, ←, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, Start.

Los siguiente trucos se han de introducir en el menú de Review:

- **Todos los vídeos:** ↑, ←, ←, ↑, →, →, ↑, Start.
- **Todos los cómics:** ←, →, →, ←, ↑, ↑, →, Start.
- **Todos los diseños:** ↓, ↓, ↓, →, →, ←, ↓, Start.
- **Tapices:** ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, ↓, Start.

Los siguientes trucos se han de introducir en el menú principal o en el menú donde cambias de personaje o no funcionarán:

- **Todos los códigos de los héroes:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, Start.
- **Todos los trajes:** ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, Start.
- **Todos los poderes:** ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, Start.

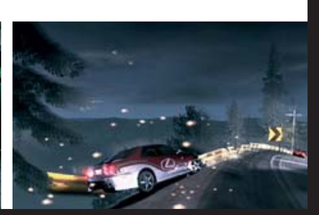
Los siguientes trucos se han de introducir mientras se está jugando:

- **Personajes de plastilina:** ←, →, →, ←, ↑, ↓, ↓, ↑, Start.
- **Modo Dios:** ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, Start.
- **Supervelocidad:** ↑, ←, ↑, →, ↓, →, Start.
- **Toque mortal:** ←, →, ↓, ↓, →, ←, Start.



NEED FOR SPEED CARBONO

Introduce los siguientes códigos en la pantalla del título:
• **Dinero extra:**
↓, ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, ▲.
• **Carga de compañero ilimitada:**
↓, ↑, ↑, →, ←, ←, →, ■.
• **Nitro infinita:**
←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, ■.
• **Speedbreaker infinito:**
↓, →, →, ←, →, ↑, ↓, ■.
• **Todos los logos y vinilos especiales:**
→, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ■.



• **Camiseta hawaiana:** HAWAII
• **Reparar el vehículo que conduces:** TBURGLR
• **Spawn 4x4 Bodog Stampede:** BUMMER
• **Spawn Ariel MK III:** OLDFAST
• **Spawn Bacinari:** 666999
• **Spawn Bulldozer:** DOZER
• **Cambiar el tiempo:** MARTHA
• **Relámpagos:** SHAZAAM
• **Lluvia:** RAINY
MISIONES:
• **Babylon Club Redux:** S13
• **Deliver:** S12
• **Freedom Town Redux:** SO7A
• **Nacho Contreras:** S09
• **Nacho's Tanker:** S10
• **The Dock Boss:** A51
• **Un-Load:** S11

SIMS 2: MASCOTAS

• **Sacar al gnomo para rellenar los motivos:**
En la pantalla en la que sale el logo de EA introduce este código:
L1, L1, R1, ✖, ✖, ↑.
Cuando empieces el juego, tendrás disponible fuera de la casa al gnomo. Selecciónalo para que aparezca un menú donde rellenar los motivos de tus sims.
• **Darle a tu Sim puntos de mascota:**
Introduce este código durante el juego después de haber sacado al gnomo, ya que este truco aparecerá entonces en el menú de opciones del gnomo.
▲, ●, ✖, ■, L1, R1,
• **Mejorar a tope el Emporio de las Mascotas en la ciudad:**
Introduce mientras juegas:
→, ↓, →, ↑, →, ↓, →, ↑.

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

• **Desbloquear los tres finales:**
En la última misión, cuando la bomba está desarmada, se pueden conseguir tres finales:
Final A: Bueno: La confianza de la NSA tiene que estar por encima del 33% y tienes que haber salvado al menos a dos de los tres objetivos.
Final B: Normal: La confianza de la NSA tiene que estar por debajo del 33%, pero tienes que salvar a los tres objetivos. También vale que destruyas dos de los tres objetivos siempre y cuando la confianza de la NSA esté por encima del 33%.
Final C: Malo: Destruye o mata a los tres objetivos o destruye dos con la confianza de la NSA por debajo del 33%.



THE KING OF FIGHTERS 2006

• **Nuevos trajes:**
Para conseguir los cuatro colores extra de cada personaje selecciona a uno y completa el modo Historia, cualquier misión del modo Campeonato, el Modo Time Attack o todas las fases del modo Survival.
• **Desbloquear las misiones difíciles:**
completa diez niveles fáciles.

TIBURÓN

• **Seleccionar nivel:**
Empieza una partida y pon shaaark como nombre.
• **1 millón de puntos:**
Igual, pero pon blooood.

TIGER WOODS PGA TOUR 07

En el menú principal, ve a "Passwords" e introduce:
• **Personajes:** ELDRICK



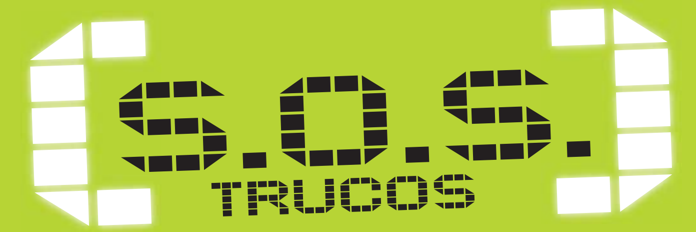
X-MEN III: EL VIDEOJUEGO OFICIAL

• **Desbloquear archivos de la Sala de Peligro:**
Entra en "Archivos de Cerebro" del menú principal y pulsa:
• **Rondador Nocturno:**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Start.
• **Lobezno:**
↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ←, Start.
• **Hombre de Hielo:**
→, →, ←, ←, ↓, ↑, ↓, ↑, Start.

TONY HAWK´S PROJECT 8

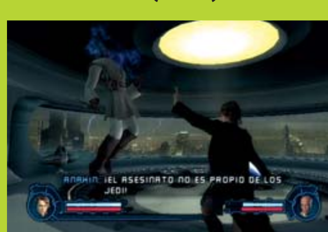
Introduce los siguientes códigos en la pantalla de trucos, dentro de "Opciones":
DESBLOQUEAR PERSONAJES
• **Newshound:** Anchorman.
• **Shescaresme:** Big Realtor.
• **Enterandwin:** Bum.
• **Hohohosoi:** Christian Hosoi.
• **Militarymen:** Coronel y guardia de seguridad.
• **Strangefellows:** Papá + niño skater.
• **Notmono:** Jason lee.
• **Mixitup:** Kevin staab.
• **Manineedadate:** Mascota.
• **Wearelosers:** Nerd.
• **Themedia:** Fotógrafa y cámara.
• **plus44:** Travis Barker
• **badverybad:** Gemelos.
• **suckstobedead:** Zombie.
• **Needaride:**
todos los escenarios abiertos excepto inkblot y gamestop.
• **Yougotitall:**
Todos los especiales abiertos y lista de especiales de jugadores en la tienda.
• **Jammypack:** siempre especial.
• **Allthebest:** estadísticas a tope.
• **Frontandback:** manual perfecto.
• **Balancegalore:** grindar de forma perfecta.
• **Shellshock:** foco infinito.





S.O.S. TRUCOS

STAR WARS EPISODIO III
Contra Mace Windu
✉ Nacho Puerta (e-mail)



Hola amigos. Me gustaría que me dierais algunos trucos para acabar con Mace Windu en *Star Wars Episodio III.* Muchas gracias.
Intenta ganarle la espalda tras esquivar su ataque, así podrás aplicarle una buena serie de golpes, ya que la defensa es su punto débil. Intenta siempre ganar los choques de sables o tendrás difícil imponerte en la pelea. Tu mejor oportunidad la tendrás en el segundo escenario, donde hay barriles explosivos que puedes arrojarle, y además podrás lanzarle el sable con mayor comodidad (un golpe que también le cuesta defender). En la última zona debes atacar sin parar, ya que ahora estará más a la defensiva, hasta que le veas caer.

PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS
El Puzzle de la estatua
✉ Ramón (e-mail)

Hola playmaníacos. Estoy atascado en la parte del incendio del juego *Prince of Persia Las Dos Coronas.* Tengo que mover una estatua, pero parece imposible que llegue al fondo de la sala. ¿Cómo se hace? Muchas gracias!
Estamos ante una duda realmente clásica, pero como seguís preguntándola con mucha frecuencia, repetimos la respuesta: avanza la estatua una vez, gírala a la derecha dos veces, avanza la estatua dos veces más, gira de nuevo a la derecha, retrocede la estatua una vez, vuelve a girar a la derecha, avanza una vez, gira a la derecha de nuevo, avanza de nuevo, gira a la izquierda y, por fin, avanza por última vez. Un puzzle complicado resuelto.

DRIVER PARALLEL LINES
Las Estrellas
✉ Francisco Javier López

Hola playmaníacos! Tengo el juego *Driver Parallel Lines*, que me parece de lo mejorcito que hay en PlayStation 2, y después de pasármelo entero quiero saber qué consigo si recojo las estrellas a las que se llega saltando con los vehículos. Muchas gracias.
Los efectos que consigues recolectando estrellas son los siguientes:
10 estrellas: Salud máxima aumenta 50.
20 estrellas: Doblas la barra de nitro.
30 estrellas: Doblas la cantidad máxima de munición.
40 estrellas: Doblas la resistencia de los coches.
50 estrellas: Podrás mejorar de forma gratuita los vehículos.
100 estrellas: conseguirás el Hot Rod

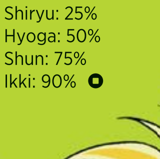
YAKUZA
Contra Goro Majima
✉ José Luis Segura (e-mail)



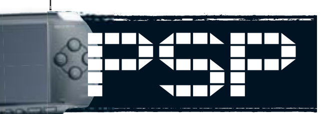
Hola jugones, tras leer vuestra revista me compré el juego *Yakuza* y me está gustando bastante, aunque es muy difícil. Ahora estoy luchando contra un enemigo que se llama Goro Majima, y soy incapaz de eliminarle porque se me escapa siempre. ¿Me podéis ayudar? Muchas gracias amigos.
La principal virtud de Goro Majima es su velocidad, que le convierte en un tipo escurridizo y muy capaz de zafarse de todos tus ataques. Por ello, realiza "combos" de tres golpes como máximo y después lánzate a perseguirle para intentar acertarle de nuevo. Permanece muy atento a sus lanzamientos de cuchillos para esquivarlos y, como siempre, aprovecha tus momentos de furia para causarle el mayor daño posible..

CABALLEROS DEL ZODIACO EL SANTUARIO
Las ropas de calle
✉ Pablo Salmerón (e-mail)

Hola amigos. Me gustaría saber si es posible conseguir las ropas normales de los protagonistas del juego *Caballeros del Zodiaco El Santuario.* Muchísimas gracias.
Pues sí, es cierto. La manera de conseguirlas es desbloqueando un determinado porcentaje de los secretos del juego. En concreto, éste es el porcentaje que necesitas para cada personaje:
Seiya: 10%
Shiryu: 25%
Hyoga: 50%
Shun: 75%
Ikki: 90%







CARS

• **Desbloquear la pista bonus Speedway Reversed:**
En el menú principal, mantén L y pulsa: ✖, ■, ▲, ✖, ▲, ■.

EL PADRINO

Pausa e introduce estos trucos. Funcionan cada 5 minutos.
• **Munición al máximo:**
●, ←, ●, → ■, R.
• **1000 dólares:**
■, ●, ■, ■, ●, L.
• **Salud al máximo:**
←, ■, →, ●, →, L.

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

Introduce durante el juego:
• **Armadura a tope:**
L, R, ●, L, R, ✖, L, R.
• **Salud al máximo:**
L, R, ✖, L, R, ■, L, R.
• **Conseguir 250.000 dólares:**
L, R, ▲, L, R, ●, L, R.
• **Bajar el nivel de búsqueda:**
L, R, ■, L, R, ▲, L, R.

GRAND THEFT AUTO VICE CITY STORIES

Introduce durante el juego:
• **Armadura:**
↑, ↓, ←, →, ■, ■, L1, R1.
• **Sin nivel de búsqueda:**
↑, →, ▲, ▲, ↓, ←, ✖, ✖.
• **Salud:**
↑, ↓, ←, →, ●, ●, L1, R1.
• **Conseguir 250000 dólares:**
↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, L1, R1.
• **Grupo de armas 1:**
←, →, ✖, ↑, ↓, ■, ←, →.
• **Grupo de armas 2:**
←, →, ■, ↑, ↓, ▲, ←, →.
• **Grupo de armas 3:**
←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ←, →.

JUICED: ELIMINATOR

Para empezar con todos los coches y los circuitos del modo Arcade, introduce PIES en el modo Trucos.

KILLZONE LIBERATION

Play ¡TRUCO PSP!

Para lograr estas habilidades, consigue el número de puntos indicado:
• **3 granadas:** 20 puntos.
• **3 jeringuillas:** 60 puntos.
• **C4 se pone más rápido:** 100 puntos.
• **3 granadas de humo:** 140 puntos.
• **Las minas se desmontan el doble de rápido:** 180 puntos.
• **4 minas de presión:** 220 puntos.
• **Cuerpo a cuerpo doble de daño:** 260 puntos.
• **50% más salud:** 300 puntos.
• **Compañero con un 50% más de salud:** 340 puntos.
• **Munición ilimitada:** 480 puntos.



LIGA DE LA JUSTICIA: HÉROES

Pausa, manten L y R y pulsa:
• **Invencible:**
←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Habilidades al máximo:**
→, ↓, →, ↓.
• **Abrir todo:** ↓, ←, ↑, →.

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

• **Personajes ocultos:**
En el punto de acceso de Shield, elige cambiar equipo, selecciona a un personaje e introduce:
• Daredevil:
←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓, Start
• Estela Plateada:
↓, ←, ←, ↑, →, ↑, ↓, ←, Start

PIRATAS DEL CARIBE: EL COFRE DEL HOMBRE MUERTO

Introduce durante el juego:
• **Modo Dios:**
▲, ●, ●, ▲, ▲, ■, ✖, ✖.
• **Batalla contra el Kraken:**
●, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ■, ■.

SONIC RIVALS

• **Desbloquear a Metal Sonic:**
Supera el juego con Sonic, Knuckles, Silver y Shadow.

SPIDER-MAN 2

Dentro de "Opciones", busca "Trucos" y pon estos códigos:
• **WARPULON:** niveles abiertos.
• **MYHERO:** todos los movimientos.
• **NERGETS:** salud infinita.
• **FILLMEUP:** telaraña infinita.

SPLINTER CELL ESSENTIALS

MISIONES EXTRA:
En la pantalla "Bonus Mission" mantén presionado Select y pulsa L+R el número de veces indicado:
• **Heroin Refinery:** 3 veces.
• **TV Free Indonesia:** 6 veces.
• **Paris-Niza:** 12 veces.

MEDAL OF HONOR HEROES

• **Trajes desbloqueables:**
Marino: Obtén el rango de CABO.
Kriegsmarine: Obtén el rango de ESPECIALISTA.
General alemán: Obtén el rango de SARGENTO.
Artillero alemán: Obtén el rango de SARGENTO PRIMERO.
Comandante: Obtenel rango de STAFF SERGEANT.
Artillero marino: Matá a 50 enemigos en el modo Campaña.
Piloto americano : Mata a 75 enemigos en el modo Campaña.
Fuerzas Especiales: Mata a 100 enemigos en el modo Campaña.
Policía secreta: Mata a 150 enemigos en el modo Campaña.
Infantería de invierno : Mata a 200 enemigos en el modo Campaña.
Sargento: Completa el modo Campaña con dificultad Veterano.



[S.O.S.] TRUCOS

ENTER THE MATRIX

Trucos

✉ Javier (Espartinas, Sevilla)

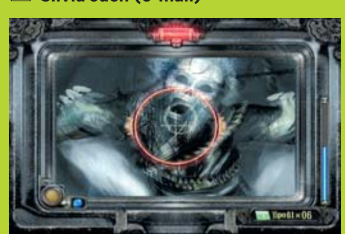
Hola. Quería saber si el juego *Enter The Matrix* tiene trucos y si debo introducirlos en la pantalla de "hackeo", o cómo se pueden activar. Muchas gracia de antemano por vuestra ayuda.

En el modo "hackeo" debes desbloquear el comando "cheats.exe" de la unidad A e introducir cualquiera de los siguientes códigos:
Munición infinita: CHEATS 1DDF2556
Potencia Máxima de fuego: CHEATS 0034AFF
Invisibilidad: CHEATS 1DDF2556
Salud infinita: CHEATS 7F4DF451
Tiempo foco infinito: CHEATS 69E5D9E4
Munición infinita: CHEATS 1DDF2556
Doble velocidad: CHEATS FF00001A

PROJECT ZERO 3

Contra el terrible hombre cuerda

✉ Silvia Jaén (e-mail)



Hola, amigos de PlayManía. En el juego *Project Zero 3* no soy capaz de acabar con el viejo chillón que se lanza a por ti en una sala circular. Y eso que hasta ese momento me lo estaba pasado todo fácilmente. Muchas gracias.

Lo primero es cargar una película potente (61 o 90 están bien) y estar atento a los movimientos del fantasma. Cuando le tengas localizado, mantente a una distancia prudente de él y espera a que salte sobre ti. Alza la cámara y dispárale un buen primer plano cuando descienda. Otra forma de atacarle más arriesgada es aproximarse a él y dispararle cuando se agache para embestirte. De una manera u otra, siempre que le aciertes con una foto, el Hombre Cuerda comenzará a lanzar cabezas que recorrerán la sala siguiéndote. Una vez esquives la primera ráfaga y, aprovechando que está como en trance, fotografíale de nuevo. Te costará unos cuantos intentos, pero acabarás ganando.

PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS

Contra el visir

✉ Sandra (e-mail)

¿Qué tal playmaníacos? Me gustaría saber cómo se supera el combate final contra el Visir en *Prince of Persia Las Dos Coronas.* Muchas gracias.

La primera parte de la pelea es fácil: ataca cuando le tengas cerca y rueda de un lado a otro para evitar sus pinzas. Cuando te lance vigas, no dejes de moverte y las evitarás.

En la segunda parte, un torbellino hará volar peligrosas rocas. Ve rápidamente hasta la columna que hay detrás del Visir y trepa por ella para iniciar una Matanza Veloz. Repite el proceso tres veces seguidas y terminarás la segunda fase de la pelea.
En la tercera parte debes subir a lo más alto del escenario. El Visir estará volando ahora y te lanzará bolas de fuego. Cuando estés arriba, inicia la definitiva Matanza Veloz para acabar con él. Después de la secuencia de vídeo, te espera otro combate mucho más fácil, y disfrutar el final del juego.

DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

Conseguir la cápsula SS4 para Vegeta

✉ Gerardo Aldea (e-mail)



¿Cómo estáis playmaníacos? Tengo una duda en el juego *Dragon Ball Z Budokai 3.* No sé dónde está la cápsula SS4, necesaria para encontrar a los últimos personajes. Gracias.

En el modo Universo Dragon, juega con Vegeta por segunda vez. Cuando abandones el cuerpo de Buu, vuela a las islas al final del mapeado y verás un vídeo. Busca a Broly para pelear con él y, tras vencerle, ve a las Planicies donde conseguirás a Bulma. Ya puedes ir a West City y obtener la cápsula SS4 para Vegeta.

MOTO GP 4

Pilotos legendarios

✉ Marcos (e-mail))

Hola chicos. En el juego *Moto GP 4* no sé cómo conseguir a los pilotos antiguos. ¿Tengo que ganar en nivel Difícil? ¡Muchas gracias!

Pues la manera de desbloquearlos a todos es ganar el Campeonato en las tres categorías (125 cc, 250 cc y Moto GP), da igual el nivel de dificultad que elijas. Ah, y son los siguientes: Kevin Schwants, Wayne Rainey, Mick Doohan, Wayne Gadner y Daijiro Kato. Por cierto, comprar a cada uno de ellos te costará 5.000 puntos...



PS2 Y PSP | ATARI | VELOCIDAD | FEBRERO

Test Drive Unlimited

CUANDO **CONDUCIR** ES NUESTRA FORMA DE VIDA

Pilotar un deportivo puede ser una de las experiencias más excitantes que podemos sentir, y eso es precisamente lo que Atari quiere transmitirnos con *Test Drive Unlimited*, un juego que aspira a convertirse en uno de los simulador de velocidad más completos de PSP y PS2, tanto por número de competiciones y vehículos como por las sensaciones que transmiten al conducir.
El juego se desarrollará en una gigantesca reproducción de una isla hawaiana, con más de 1.600 kilómetros de carretera que recorreremos libremente. Primero compraremos un coche, después un garaje donde guardarlo... Y acto seguido nos lanzaremos a la carretera en busca de todo tipo de competiciones para ganar dinero: carreras, pruebas contrarreloj, retos de habilidad al volante... Pero las verdaderas estrellas del juego serán los coches: más de 30 fabricantes reales han prestado sus mejores modelos, desde Audi a Lamborghini, pasando por McLaren, Mercedes, Aston Martin, Jaguar... E incluso habrá una pequeña selección de motos de marcas como Ducati o Kawasaki. Y lo mejor es que notaremos las diferencias de potencia y manejo en cada vehículo, que además se desplazarán con un física muy realista. Una magnífica experiencia de conducción que se completará con una gran sensación de velocidad. Así que este título aspira a todo en el excelente catálogo de juegos de velocidad de PSP... y de PS2, ya que aunque sólo hemos probado la versión portátil, también saldrá para su hermana mayor.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Una interesantísima apuesta por la conducción realista, que por su variedad de vehículos y competiciones retará a los mejores.



Con una física realista y un control excelente, *TDU* nos mostrará qué se siente al pilotar los mejores coches.

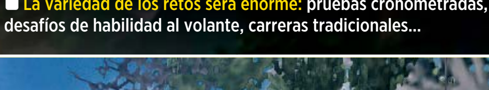
También habrá carreras multijugador, tanto en PSP (Wi-Fi para 4 jugadores y Online) como en PS2.

Lamborghini, Mercedes, Aston Martin, Jaguar... Más de 30 fabricantes aportarán algunos de sus mejores modelos al juego.



Nos moveremos libremente por una isla hawaiana con más 1.600 kilómetros de carreteras en busca de las diferentes competiciones.





La variedad de los retos será enorme: pruebas cronometradas, desafíos de habilidad al volante, carreras tradicionales...

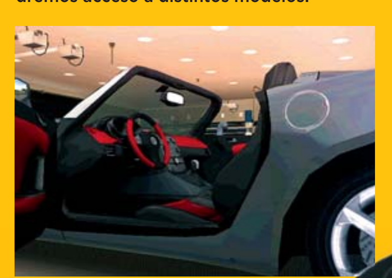


MODIFICA TU COCHE

Conseguir nuevos vehículos y mejorar su rendimiento con la "pasta" ganada en las competiciones será uno de los atractivos de *Test Drive*. En los concesionarios de cada marca compraremos nuevos modelos, mientras que en los talleres "tunearemos" su aspecto y su rendimiento.



En los concesionarios de cada marca tendremos acceso a distintos modelos.



Modificaremos los coches con componentes reales de cada marca.



Tanto la versión de PSP como la de PS2 prometen aprovechar el potencial de la consola, ofreciendo un gran acabado de los vehículos y una vertiginosa sensación de velocidad.



SE PARECE A...



TOCA RACE DRIVER 3

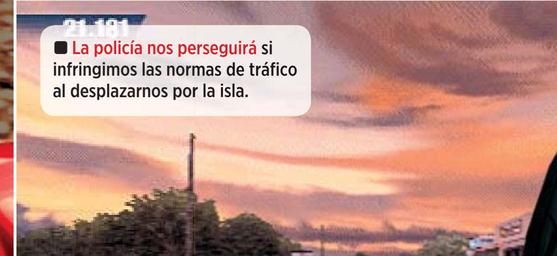
Su desarrollo es menos abierto que el de *Test Drive*, pero es un referente de los simuladores.



NFS CARBONO

Mucho más arcade, pero también con coches reales y muchos tipos de competiciones.

***Test Drive* nos permitirá vivir las sensaciones de conducir y competir con los mejores modelos reales de más de treinta fabricantes.**



La policía nos perseguirá si infringimos las normas de tráfico al desplazarnos por la isla.

Las motos también tendrán cabida. Fabricantes como Ducati, Kawasaki o Triumph estarán presentes en el juego..



PS2 | CAPCOM | BEAT'EM UP | FEBRERO

God Hand

MANO DURA CONTRA LOS DEMONIOS MÁS SURREALISTAS

Extraño, surrealista, tan hilarante como brutalmente salvaje. Así será *God Hand*, la última producción de Clover Studio, autores de *Okami* o *Viewtiful Joe*. El juego estará ambientado en una tierra devastada y el protagonista será Gene, un joven que perdió un brazo defendiendo a una dama y al que le implantaron la "Mano de Dios", una poderosa reliquia que unos protegen y otros codician. A partir de ahí, preparaos para un desarrollo brutal, plagado de intensas peleas y situaciones sorprendentes. Podremos mejorar las habilidades de nuestro héroe y realizar un montón de salvajes técnicas (habrá más de 100 golpes, y podremos comprarlos, venderlos y asignarlos a distintos botones para crear combos). No faltarán tampoco demoledores golpes especiales ni el poder de la "mano de dios", que nos hará mucho más fuertes por un tiempo. Pero la verdadera originalidad de *God Hand* reside en la arriesgada combinación de salvajes combates con un sentido del humor que roza lo absurdo. Risas enlatadas para acompañar ciertos momentos, golpes como azotes en el "trasero" para las féminas y una galería de enemigos surrealista (que incluirá ninjas obesos, enanos vestidos de Power Rangers, punkis desfasados, payasos asesinos...) son buena prueba de ello. Una propuesta arriesgada y algo "rara"... Pero hacía mucho tiempo que no disfrutábamos tanto con un beat'em up.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Un intenso y divertidísimo beat'em up que combina salvajes peleas con un absurdo sentido del humor. Muy original.

God Hand está ambientado en una tierra desolada y su estética recuerda a "El Puño de la Estrella del Norte".

Gráficamente, el juego entra por los ojos gracias a sus enormes personajes y a la cámara, que está muy cercana. Tanto, que a veces nos molesta en las peleas.

» SE PARECE A...

FINAL FIGHT STREETWISE

Su desarrollo también se estructura en niveles llenos de peleas con algún que otro puzzle o minijuego. También mejorábamos al "prota".

BEATDOWN FISTS OF VENGEANCE

Otro beat'em up de Capcom que aunque ofrece libertad de acción, comparte con *God Hand* un diseño de personajes surrealista.



El argumento gira en torno a la poderosa reliquia "god hand" y las demostraciones de fuerza que realizará su portador para protegerla de unos demonios.



El humor está muy presente en las peleas. Podemos "despachar" a las féminas con azotes en el "trasero".

***God Hand* es un beat'em up cuya originalidad reside en la combinación de salvajes peleas con un sentido del humor que roza lo absurdo.**



El sistema de combate es completísimo. Podremos comprar y vender golpes, crear combos o esquivar usando el stick derecho.

PSP | 2K GAMES | ROL DE ACCIÓN | FEBRERO

Dungeon Siege: Throne of Agony

AVENTURAS EN UN MUNDO MÁGICO

La franquicia *Dungeon Siege* saltará de PC a PSP con una historia nueva pero conservando sus señas de identidad: perspectiva isométrica, ambientación fantástica y un enorme mapeado para explorar lleno de peligros. Después de elegir a nuestro héroe y a su acompañante (controlado por la consola), nos embarcaremos en una aventura épica en la que exploraremos lugares como pueblos, bosques o cuevas y nos enfrentaremos contra más de 100 tipos de monstruos. Por supuesto, podremos mejorar el equipo y los atributos de nuestro héroe (con más de 100 habilidades y hechizos) a medida que avancemos. Y no faltará el modo multijugador, tanto la campaña en plan cooperativo como batallas tipo "versus". Si te gustan los juegos estilo *Untold Legends*, no le pierdas la pista.

» SE PARECE A... UNTOLD LEGENDS
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA



Bajo la clásica perspectiva isométrica, pelearemos contra más de 100 tipos de monstruos distintos y podremos mejorar a nuestro héroe.



Explora el mundo de Aranna y visita pueblos, oscuros bosques, cavernas...

DSTOA ofrecerá 30 horas de aventura para un jugador, sin contar el multijugador...





El Hombre de Acero vuelve en una aventura de acción en la que usaremos todos sus superpoderes: vuelo, superfuerza, rayos caloríficos...



Nuestra principal misión será proteger Metrópolis, que se verá asolada por el ataque de supervillanos, desastres naturales, incendios...





Además de misiones inspiradas en la película, también nos las veremos con villanos de los cómics como Mogul o Metallo.



Volar será nuestro poder más alucinante. Contemplaremos la ciudad desde lo alto y acudiremos como el rayo a cualquier crisis.

PS2 | EA GAMES | AVENTURA DE ACCIÓN | DICIEMBRE

Superman Returns

LA JUSTICIA VUELVE A SURCAR LOS CIELOS

Superman ha vuelto. El más famoso superhéroe regresó a los cines el pasado verano y ahora vuelve a PS2 con una superaventura de acción inspirada tanto en la película como en los cómics. En ella nos convertiremos en el hombre de Acero para proteger la ciudad de Metrópolis de todo tipo de peligros: desde desastres naturales como tornados o caídas de meteoritos hasta el ataque de supervillanos del calibre de Metallo o el mismísimo Lex Luthor, en misiones sacadas de los cómics y la peli. Y como Superman, tendremos poderes para parar cualquiera amenaza: visión calorífica, aliento helado, supervelocidad, superfuerza... Incluso podremos remontar el vuelo y surcar los cielos en cualquier momento. Esto, sumado a la total libertad para movernos por Metrópolis, nos meterá de lleno en el papel de superhéroe. Lo único que queda por ver es si seremos capaces de detener a los villanos a tiempo... Así que prepárate para vigilar desde las alturas y lanzarte como un misil ante la menor señal de peligro. Es el destino del mayor protector de la humanidad.

» SE PARECE A... SPIDERMAN 2
» PRIMERA IMPRESIÓN: BUENA
Toda una ciudad que sobrevolar y proteger con los poderes de Superman hará de este juego en una experiencia única.

Como en la película, Superman luce en el juego el aspecto de Brandon Routh.

PÁGINA DE PUBLICIDAD



Regalamos 10 Juegos PS2

Tony Hawk's Project 8

¡Envía un SMS con tu móvil al número 7654!

Bases del Concurso "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **7654** desde tu móvil poniendo: Play96 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play96 B Arturo López Calle Aranjuez 64, 7A, CP 29007 Madrid.

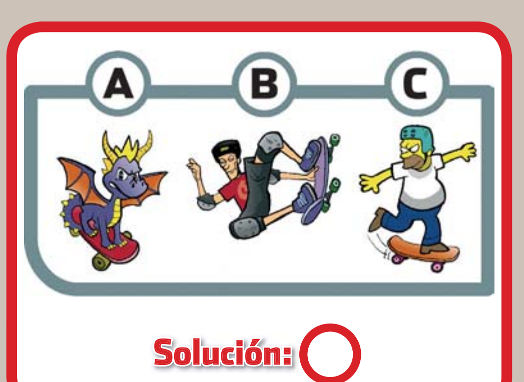
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sólo válido en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de diciembre de 2006 al 16 de enero de 07.

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 7654 escribiendo: "Play96 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales". Podrás ganar uno de los 10 juegos *Tony Hawk's Project 8* para PS2 que Activision y PlayManía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

Concurso "PASATIEMPOS"

» ¿Dónde está Tony?

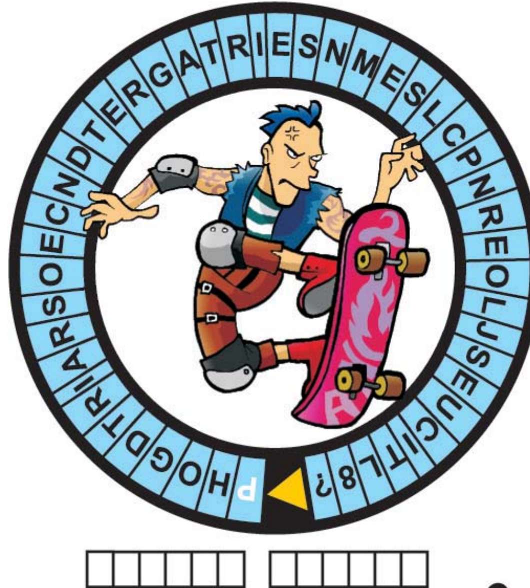
¿Cómo? ¿Que aún no conoces el mejor skater del mundo? Estamos seguros de que sabrás reconocer entre estos tres interesantes skaters a Tony Hawk, y de paso conseguir el premio que te mereces. Suerte!

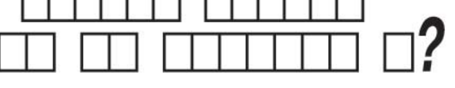




» Mensaje Oculto

Alguien te está retando y ha dejado un desafiante mensaje que está oculto y que tendrás que descifrar usando toda tu destreza. Quizás leyéndolo desde el principio, y eliminando una letra si y otra no, puedas captar el contenido. ¿Vas a consentir dicha provocación?





» Humor





» Sopa de Riesgo

¿Te van los deportes de "riesgo"? Si es así no tendrás problema a la hora de encontrar en nuestra sopa de letras los nombres de diez deportes que te harán descargar adrenalina a lo grande... ¡Esta sí que es una sopa extrema!



Encuentra en la sopa los siguientes deportes:

- BMX
- BULL RIDING
- FREERIDE
- PAINTBALL
- QUADS
- RAFTING
- SCOOTER
- SKATE
- SNOWBOARD
- SURF

» GANADORES

Juego *Yakuza* para PS2 (Octubre)

Carlos Valenzuela Sánchez .... A Coruña
María Munera .... Alicante
Víctor Blanco Iglesias .... Barcelona
Francisco Anuita .... Barcelona
Juan Antonio Chacón Pérez .... Cádiz
Luis González Angulo .... Cantabria
Ismael García Gómez .... Granada
Jorge Pérez González .... Palencia
Héctor García López .... Segovia
Amparo Moreno Motos .... Valencia

Juego *FIFA 07* para PS2 (Noviembre)

Carlos Valenzuela Sánchez .... A Coruña
Miguel Ángel García Guerrero .... Almería
Manuel Pérez Estrada .... Asturias
Adrián Rivero .... Barcelona
Lidia Barroso .... Cáceres
Javier Reca Padilla .... Córdoba
Alejandro Elvira Alcubierre .... Huesca
Jordy Pérez Fernández .... León
José Luis Martínez .... Palencia
Luis Morata San Andrés .... Tarragona

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, David Villarejo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Mercedes López, Sonia Ortega, Ana Antelo, Francisco Javier Cabal, Daniel Lara, Rubén Herrero, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas), Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).

playmania@axelspringer.es

Edita **AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.**
Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Subdirectora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de ventas **Mayte Contreras**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefe de Publicidad **Rosa Juárez.**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Los Vascos, 17 3ªPlanta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ªPlanta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental

TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 03/2007

Printed in Spain

Publicación controlada por **OJD**

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **16** DE ENERO

» REPORTAJE OKAMI

Si quieres saber lo que es un juego verdaderamente original no te pierdas nuestro avance especial de *Okami*, la última maravilla de Capcom.

» REGALO

CALENDARIO 2007



Las imágenes más potentes de los juegos más importantes de esta Navidad y del 2007, para que te hagan compañía durante todo el año que viene.

» REPORTAJE

LAS NUEVAS FUNCIONES DE PSP

Te contaremos paso a paso cómo actualizar la consola, cuáles son las principales novedades de las nuevas versiones de firmware y cómo sacarles todo el partido.



» AVANCE

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

Estamos a puntito de recibir el juego (ya lo tendremos cuando leas esta página) y el mes que viene te lo contaremos todo sobre la primera aventura "de verdad" de Snake en PSP.

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº 60

Play manía



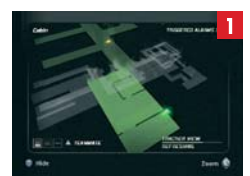
Splinter Cell
Double Agent

Todos los objetivos • Alternativas • Extras

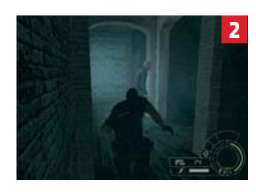
Ha salvado el mundo de peligrosas conspiraciones en más de una ocasión, pero en esta nueva aventura el espía Sam Fisher se va a enfrentar a la misión más complicada de su vida: infiltrarse en un peligroso grupo terrorista haciéndose pasar por uno de ellos... ¿Te atreves a acompañarle? Pues no olvides esta guía, la necesitarás...



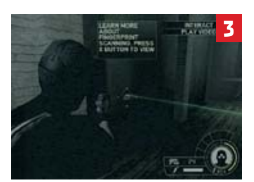
A CONSEJOS DE LA NSA



1



2



3



4

• **Usa el mini-mapa a todas horas.** No sólo es útil para orientarte, sino que te indicará con bastante precisión la existencia y localización de todos tus enemigos 1.

• **Acostúmbrate a noquear y no a matar.** En la mayoría de las misiones, te vendrá bien mantener alto el nivel de confianza de la NSA.

• **La oscuridad sigue siendo tu mejor aliada**. Envuelto en ella eres indetectable, incluso a pocos metros de distancia. Aprovéchalo en tu favor 2.

• **Presta atención al ruido ambiente.** Dependiendo de su nivel de intensidad, podrás ir más o menos despacio y a ser menos cauteloso.

• **El OCP puede neutralizar casi cualquier aparato electromagnético,** incluida la mayoría de las luces. Solo se resistirán las que se encuentren protegidas 3.

• **El modo "visión azul" de tu visor es tremendamente útil.** Con él podrás detectar la presencia de cámaras y sensores láser ocultos en la oscuridad.

• **No dejes los cuerpos de tus víctimas en zonas de paso ni iluminadas.** Si los encuentran, sus compañeros darán la alarma y las cosas se pondrán difíciles 4.

• **No siempre es necesario dejar fuera de combate a tus enemigos.** A veces es más seguro avanzar pasando desapercibido y olvidarte de ellos.

• **Mantén a tus compañeros lejos de las zonas conflictivas** pidiéndoles que esperen. Pueden dar al traste con tu mejor estrategia y ponerte en apuros.

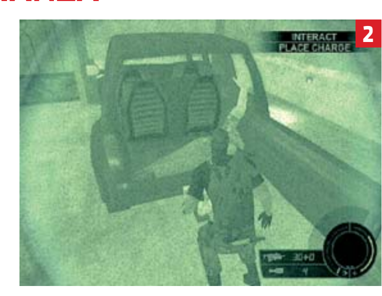
• **Examina tu entorno con detalle.** Descubrirás objetos y vías de escape poco obvias, como tuberías, pasillos estrechos, etc. Siempre hay un sitio donde esconderse 5.



5

B CUESTIÓN DE CONFIANZA





A lo largo de las distintas misiones, tendrás varios objetivos:

- **Primarios:** los que te guían durante todo el nivel y que son imprescindibles para superarlo con éxito **1**. Su consecución obligatoria hará que la barra de confianza se dirija a un lado o a otro, pero no podrás hacer nada por evitarlo.
- **Opuestas:** también son obligatorias, pero aquí si que es posible elegir hacia que lado quieres que se desplace la balanza. Deberás sopesar los pros y los contras de tu decisión y la confianza con la que cuentas en cada parte **2**.
- **Oportunidades:** pequeñas misiones que te darán la oportunidad de contentar a uno u otro bando según quién te proponga la misión. Tú decides si las haces o no **3**.

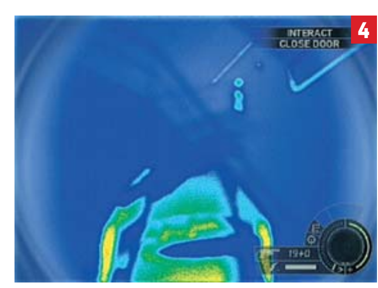
Completando todas estos tipos de misiones conseguirás **ganarte la confianza de la NSA o la JBA**. En realidad, casi nunca tendrán repercusión en las misiones que tengas que cumplir más adelante o en la historia y **sólo influirán en el equipamiento con el que contarás al inicio del siguiente nivel**. Es decir, podrás contar o no con complementos como las granadas de gas o flash, aunque nunca te verás privado de los "gadgets" imprescindibles como las armas de fuego o los visores **4**. En caso de que la decisión que tomes, sobre todo en las misiones "Opuestas" tengan alguna consecuencia grave, serás avisado.

Lo que si debes saber, es que **si en algún momento la barra de confianza se desplaza completamente** hacia un extremo, provocarás un repentino ataque de "sospechas" en Emile (jefe de JBA) o Lambert (lo propio pero de la NSA). **Para demostrar tu fidelidad**, te pedirán que en un espacio de tiempo reducido y limitado contactes con ellos para informales **5**. Normalmente a través de un ordenador o llegando a un lugar determinado.

Por último, **habrá otro tipo de actos que afectarán a la barra de confianza**, como matar a civiles o dejarlos vivos, dejar rastro de tu presencia…

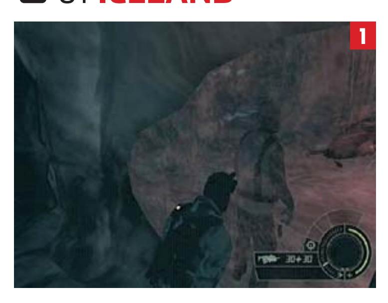
En fin, en tu mano está la elección a tomar en cada momento.







01 ICELAND





↘ OBJETIVOS:
- **Infíltrate en la factoría. (Primario)**
- **Protege las cajas. (Oportunidad)**
- **Neutraliza los guardias. (Oportunidad)**

Para empezar, **adéntrate en el túnel** y camina en silencio hasta que veas a un soldado de espaldas a ti y hablando por su walkie-talkie. Cuando acabe, agárralo por la espalda y noquéalo **1**. Luego busca en el lado izquierdo un **saliente** por el que continuar. Sin embargo, tendrás que **cooperar con tu compañero**, pues queda lejos de tu alcance. Una vez lo logres, Lambert te pedirá que **vuelvas al punto de inicio a proteger la cajas**. Tendrás que noquear a los dos tipos que allí esperan, pero sin matarlos. Usa para ello los **Stickys Shockers** **2**.

Regresa al punto donde estabas y sigue avanzando hasta llegar a un corredor con unas **pasarelas de madera**. Camina sobre ellas en silencio y enseguida verás una zona abierta más adelante. **Tras un tiroteo** entre soldados enemigos **3**, tendrás que **bajar en silencio y esperar a que el guardia que ronda la zona se acerque** lo suficiente a la zona oscura donde estás para poderle coger por sorpresa.

Sube a la caseta de color amarillo mediante las escalerillas y usa el **panel de control** que hay en su interior para abrir la compuerta de acceso a la instalación **4**. Entra con tu compañero y deja que sea él esta vez el que te ayude a pasar por encima de los barrotes.

Dobla la siguiente esquina y espera en las sombras al guardia que se dirige hacia ti. Da unos pasos de frente y **engánchate en la tubería** que discurre por el techo para poder ascender hasta lo alto **5**. Luego desplázate por la pequeña barra metálica hacia la derecha hasta que quedes debajo de una barandilla. Sube un poco más y espera a que se asome un guardia tras ella. Si te colocas justo debajo podrás **agarrarlo y arrojarlo al vacío** **6**.

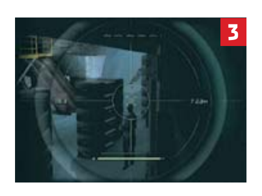
Sigue adelante y sube por las siguientes escalerillas, para luego cortar con el cuchillo una delgada **capa de material plástico** **7**. A tu derecha hay una **válvula** que debes accionar para que el deposito que tienes delante se vacíe de agua. Baja hasta él y **cruza la compuerta** para subir por la tubería que hay pegada a la pared de enfrente. Desplázate a la izquierda en cuanto llegues arriba y **espera a que se acerque un guardia** a la barandilla. Tíralo hacia el depósito **8** y sube para luego continuar hasta una enorme **sala con turbinas y dos guardias** charlando entre si. Como ves, la oscuridad reinante te vendrá muy bien. Espera a que terminen de charlar y a que el que lleva el rifle comience su patrulla por la pasarela de la izquierda. Sal tras él y noquéale. Luego retrocede un poco y, **desde la primera turbina, silba un poco** para atraer la atención de su compañero, Busca refugio y luego **cógele por la espalda** colgado de las pasarelas y la tubería del fondo (**A**).

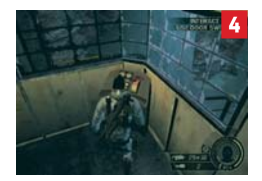
↘ OBJETIVO:
- **Coloca dos cargas explosivas. (Oportunidad)**

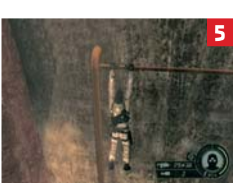
Al fondo de la habitación hay una **torre de ordenadores** que destaca sobre las demás, en la zona central. **Coloca en ella una de las cargas** que llevas para cumplir los deseos de Lambert **9**.

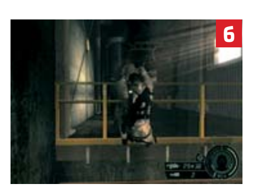
↘ OBJETIVO:
- **Consigue esquemas del arma. (Oportunidad)**

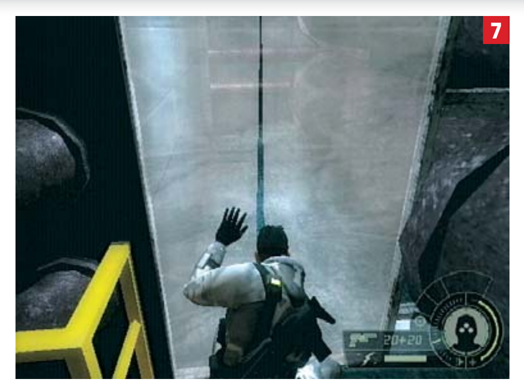
Sigue adelante por el pasillo que hay tras la puerta doble y estate atento, pues **encontrarás un sensor láser** atravesado en él. **Usa uno de los dos conectores del OCP de tu pistola** para neutralizarlo temporalmente y lo mismo en la **cámara** que hay nada más doblar la esquina, al fondo. Avanza hasta la siguiente sala, donde podrás entrar sin preocuparte, pues **el único guardia que hay duerme la siesta** **10**. Déjalo










7


8


9

fuera de combate y fíjate en la sala que hay su derecha. Tras el cristal está **el ordenador que contiene los esquemas que buscas**. Usa el EEV de tus "prismáticos" y luego pulsa "X". Ante ti aparecerá el sistema de seguridad que protege el ordenador de intrusos. La cosa consiste en **hacer coincidir la forma de la línea verde con la roja**, controlando tu la altura y anchura con el stick izquierdo y luego pulsar "X". **Hazlo 4 veces** antes de que acabe la cuenta atrás y accederás al archivo 11.

Sigue por la puerta que hay a tu espalda hasta que llegues a la estancia de las turbinas pero desde la pasarela de arriba. Camina por ella y, antes de llegar a una torre de ordenadores que hay a mano derecha, **realiza el movimiento que te indican** para poder quedar enganchado un par de metros por encima del suelo. **Espera a que el guardia que viene de frente esté justo debajo** de ti y déjate caer para noquearlo 12 (B).

Atraviesa la siguiente puerta y antes de doblar la esquina a la derecha, mira. Hay un guardia a punto de entrar en una enorme sala con maquinaria. Ve tras él y **espera a que termine de charlar** con su compañero. Se dirigirá entonces a una **pasarela elevada** a través de las escalerillas que hay al fondo. Para neutralizar a su compañero, ve hasta el fondo pero pegado a la pared de la derecha, **pasando tras unas calderas**. Ya en zona oscura, **espera a que el técnico se acerque** para agárralo. Luego observa la pasarela que hay sobre tu cabeza y, en cuanto el primer enemigo se aleje de la escalera, sube. **Aprovecha la escasa luz** para deshacerte de él fácilmente 13 y luego **coloca la segunda y última carga** (de momento) en la torre de ordenadores del fondo. **Usa el panel** que hay justo a su derecha para abrir la puerta de salida de la estancia y baja por las escalerillas de la derecha para continuar. Avanza por el pasillo, **usa el botiquín** que hay en la sala de la derecha y luego abandona la zona por la escalerilla de la izquierda.

↘ OBJETIVO:

- **Coloca dos cargas explosivas (2ª parte). (Oportunidad)**

Continua por el estrecho hueco que dejan las tuberías y luego pasa por debajo de ellas hasta una pequeña **estancia con una balsa de agua y un técnico** arreglando una caldera. Salta al agua y, en silencio, agarra al tipo para dejarlo inconsciente en la balsa 14.

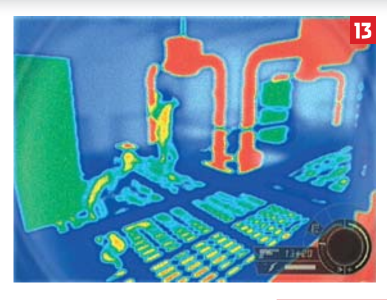
Sal a la siguiente sala y observa tu alrededor. Tras la valla que tienes delante y te rodea (puedes escalarla) hay dos guardias. Uno entretenido en una mesa y otro en las estanterías de la derecha. Avanza hacia ese lado y **coge una lata del suelo**. Desde el extremo derecho, **lanza la lata por encima de la verja** hacia la zona más oscura, para atraer hacia allí la atención de los dos guardias. Salta en silencio por encima de ella y **atrápalos uno a uno** en la oscuridad que te rodea 15. Sube entonces por las escalerillas del fondo a la derecha y **avanza por la pasarela** hasta que ya no puedas más. A tu derecha hay una **barandilla** que puedes saltar para caer al nivel inferior. Da unos pasos y **desactiva con el OCP los dos sensores láser** que atraviesan el pasillo, para luego continuar hasta una gigantesca sala donde se hace algún tipo de fundido de metal.

Sube por la escalera de la derecha hasta el nivel superior y espera a que el **puente móvil** llegue a tu posición. Súbete en él y déjate llevar hasta el otro extremo. Una vez allí, desciende un poco y gira a la izquierda para **quedar sobre la caseta de control**. En ella hay un guardia más y otro que patrulla de un extremo a otro. Si usas la **visión térmica** podrás ver a través del techo de la caseta y anticiparte a los movimientos del tipo que anda para arriba y para abajo. **Déjate caer por el otro extremo** a una zona oscura y espérale ahí. Una vez fuera de combate, **silba para llamar la atención de su amigo** y hacerle salir. Repite la misma acción y


10


11


12



13

14

luego entra en la caseta para **colocar la tercera carga**. Sal por el otro lado y baja por la escalerillas de la derecha (olvida las que suben).

Antes de abrir la puerta usa el cable óptico para ver una cámara al final del pasillo. Abre la puerta en silencio y desde ahí **usa el OCP en la cámara**. Camina hasta el fondo en silencio y gira a la izquierda **permaneciendo en las sombras**. En la caseta de la derecha hay un guardia que no saldrá a menos que atraigas su atención. Bajo la cámara del pasillo hay **una lata** 16 **que puedes lanzar contra el cristal** para hacerle salir y pillarle por la espalda (C). Usa el **botiquín** de la sala y sube por las escaleras de la izquierda hasta un nuevo pasillo. En la pared hay **otra cámara** que enfoca a la puerta por donde debes salir. Neutralízala y cruza la puerta tranquilo, pues no hay nadie detrás que pueda descubrirte.

↘ OBJETIVO:

- **Consigue la lista de compradores. (Primario)**

Sigue por la pasarela hasta las **escalerillas** del fondo y baja en silencio. A tu izquierda hay un tipo y a tu espalda otro. Están tan inmersos en su trabajo de reparaciones que **no se darán cuenta de tu presencia** y podrás neutralizarlos sin problemas 17. En la esquina derecha está la última **torre controladora**, donde colocar la **carga**.

Sube a la pasarela y sigue hasta otro pasillo. Desactiva la **cámara** del fondo y entra sin mucho más problemas a la habitación que hay al final. En el **ordenador** que hay sobre la mesa hallarás los **archivos** que contienen la lista de compradores que Lambert te ha pedido 18. Tras echarle el guante y **leer los otros dos archivos** (anota el **código 7931**), recibirás instrucciones de salir de ahí a toda pastilla.

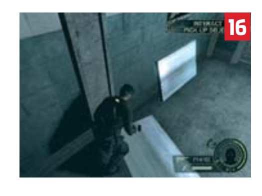
↘ OBJETIVO:

- **Abandona la factoría por el área de carga. (Primario)**

Regresa a la sala en la que colocaste la última carga y **teclea el código** que mencionaba el corre electrónico **en el teclado que hay a la izquierda** de la compuerta. Sal por ella y sube por encima de los materiales almacenados que hay más adelante para continuar. En la siguiente sala hay **dos guardias**, pero pueden ser muy fácilmente eliminados si les esperas en la zona derecha, donde abundan las sombras.



15



16

17

18

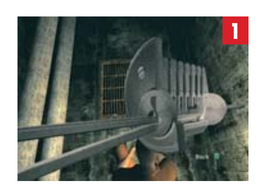
↘ ALTERNATIVAS

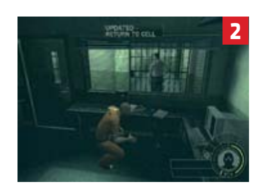
A Otra forma de sorprender a los dos soldados es colgado de la pasarela. Desde ahí es imposible que te localicen y además sólo tienes que agarrarlos en cuanto pasen cerca de ti.

B Si no quieres arriesgarte a caer delante de tu enemigo en vez de sobre él, puedes sorprenderlo desde un metro más adelante y a la derecha, junto a la torre de ordenadores.

C Este es uno de los pocos mercenarios que puedes dejar tranquilo, porque no hace falta neutralizarlo paras seguir adelante. Simplemente, sube las escaleras en cuanto no esté mirando hacia ellas.

02 PRISION DE ELLSWORTH







↘ OBJETIVO:

- **Conseguir otro walkie-talkie. (Primario)**

La cosa ha cambiado radicalmente. **Tu equipo ha sido reducido a… nada.** No tienes tu visor, ni armas ni ningún otro gadget, pero bueno, empecemos.

Agáchate y pasa por debajo de la cama para llegar hasta un estrecho corredor con un **abertura en la pared** de enfrente. Sube por ella y saldrás al lugar donde te espera **Jamie**. Escucha la conversación y luego **deja que tu "amigo" te lance al otro lado de la valla**. Sube por las escalerillas, abre la **escotilla** y busca a tu espalda una **tubería amarilla** 1. Colgado de ella podrás llegar hasta el otro lado de una reja y seguir hacia la derecha, por un estrechísimo corredor. Salta por encima de la valla de tu derecha y déjate caer hasta el suelo para dar con una **trampilla** que necesita de tu **ganzúa** para ser abierta. Baja por ella y aterrizarás en la **garita de los guardias**. Espera quieto a que el que tienes enfrente salga y camine por el pasillo hacia la izquierda. Acércate a la mesa que hay a la derecha de la puerta y hazte con el **walkie-Talkie** (Ⓐ) 2. A partir de este momento **dispones de 30 segundos para volver hasta tu celda** antes de que hagan el recuento periódico. Deshaz el mismo camino por el que has venido sin entretenerte y no tardarás en estar en el sitio indicado 3.

↘ OBJETIVO:

- **Ayuda a Jamie a matar a Barnham. (Opuestos)**

Es la hora de hacer ejercicio y **Jamie ya se ha metido en problemas**. Sal de sala y avanza por el pasillo por el único camino posible hasta que llegues al **gimnasio**. Allí tendrás que **decidir si acabas con el matón** que está estrangulando a Jaime o sólo lo dejas inconsciente.

↘ OBJETIVO:

- **Encuentra una jeringuilla de adrenalina. (Primario)**

Ya de vuelta a la celda y con la revuelta iniciada, **podrás hacerte con una pistola y/o una ganzúa** del cadáver del guardia, dependiendo de si mataste o no al preso de antes. Sea como sea, sal de ella y coge la **jeringuilla de adrenalina** que hay encima del mostrador de la derecha 4. En la siguiente sala hallarás una **granada de humo** en el lado derecho. Luego **realiza un movimiento combinado junto a la verja** para llegar a la pasarela que hay sobre ella y camina despacio sin hacer ruido. Déjate caer en silencio y **deja KO al guarda** que está de espaldas a ti. Luego agarra la **botella** que hay a tus pies y **lánzala al rincón de la derecha** para desviar la atención de otro vigilante. Una vez distraído, neutralízalo. Sigue por el pasillo por la izquierda hasta casi el fondo, donde podrás **ayudar a Jamie** a subir a la pasarela superior. Él a cambio **abrirá la reja** que hay más a la izquierda 5. Sube por las escaleras que hay tras ella, avanza por la pasarela y **salta de nuevo al pasillo** a través del hueco de la barandilla.

Indica a Jamie que te espere quieto y avanza por el pasillo hasta que dobles a mano derecha. Verás a un guardia avanzar de espaldas a ti hacia un preso. Tras un forcejeo, acabará con él. Espera a que se quede quieto y sin mirar hacia ti y **neutralízalo** en silencio. Llama a tu compañero de fuga y ve hacia la derecha. Para poner en funcionamiento el sistema anti-incendios, **sitúate bajo la válvula** que hay en lo alto de la pared derecha. **Avisa a Jamie y apóyate en él para elevarte y hacerla girar** 6. Luego baja y haz que te espere en el sitio. Pasa agachado hasta la entrada del comedor de la izquierda, donde patrullan dos guardias.

Espera a que el que hace la ronda se aleje de ti y cuélate en la sala siempre **permaneciendo en las sombras**. Debes pegarte a la pared de la derecha y llegar hasta la espalda del guardia que está la fondo. Noquéale 7 y luego elimina a su compañero en cuanto te dé la espalda (Ⓑ). **Haz que Jamie te alcance** y cruza la puerta que hay al fondo. Llegarás a un callejón sin salida aparente, por lo que tendrás que retroceder, buscar un **hueco en la verja** de la derecha 8 y subir por las escaleras











que hay tras ella hasta una pasarela en la zona superior. Al final de la misma hay un **conducto** por el que puedes colarte sin problemas y llegar hasta una **sala de control** con un guardia dentro. Aterriza sobre el suelo en silencio y deshazte del vigilante mientras mira a la pared **9**. Consulta el **ordenador** de la derecha para obtener la **clave** de la siguiente puerta (**3190**) y sal al pasillo. Jamie ha desaparecido. Abre la puerta de la derecha usando el **teclado numérico** y la clave y sigue hasta el final del pasillo.

↘ OBJETIVO:

- **Reagrúpate con Jamie Washington. (Primario)**

Avanza por el pasillo hasta la puerta del final mientras intentas averiguar donde demonios se encuentra Jamie. En el patio de celdas de adelante hay dos antidisturbios armados, uno frente a ti y otro en la pasarla elevada que hay a la derecha. Cuando el primero se aleje, cruza la puerta y escóndete en las sombras que hay bajo las escaleras de la izquierda. En cuanto te dé la espalda, ya sabes lo que debes hacer **10**.

Luego **ve hasta el segundo piso por las escaleras** y usa la tubería de la pared para cruzar hasta el otro lado del patio. Déjate caer **11** y **observa el conducto** que hay en lo alto a la derecha. Antes de encaramarte a él **tendrás que esperar** a que el segundo guardia no mire hacia tu posición, pues la zona está iluminada. Cuélate por el conducto rápidamente e irás a parar a una nueva **sala vigilada** por otros guardias. Como siempre, van equipados con linternas por lo que debes extremar las precauciones. Espera unos segundos hasta que uno de ellos se vaya a la sala contigua y luego deja KO a su compañero en cuanto puedas. Sin su compañero, tendrás chupado deshacerte del otro tipo.



↘ OBJETIVO:

- **Abre la cámara de gas. (Primario)**

Continúa por el pasillo de la izquierda hasta que des con una **sala de recreo** en ese mismo lado. Entra y cuélate por el conducto en su interior. Al llegar hasta el final, **espera y escucha la conversación** de los dos funcionarios.

Aguarda a que acaben y uno de ellos se dirija al **panel de control** que hay al fondo. Sal de tu escondite y píllalo por sorpresa **12**. Luego **pulsa el botón rojo del cuadro de mandos** y abandona la sala por la puerta. Baja las escaleras y enseguida verás la **cámara de gas** donde está encerrado Jamie. Baja por las escalinatas hasta la siguiente puerta y detente, pues tras ella hay un guardia. Desde el lado izquierdo del marco, **silba para atraer su atención** y corre al otro lado de la puerta para que cuando aparezca, pillarle por la espalda. Una vez noqueado, abre la cámara de gas para liberar a tu compañero y dile que espere tranquilo **13**.

↘ OBJETIVO:

- **Recupera el disco de datos. (Oportunidad)**

Baja por la escalinata cercana a la cámara de gas y abre la siguiente puerta muy despacio. Al fondo verás un guardia patrullando por el pasillo. **Espera a que llegue a tu altura** y se dé la vuelta dispuesto a alejarse. Cógelo por la espalda y neutralízalo. Avanza hasta el fondo del corredor y darás con






11


12


13

la **morgue**. Entra en ella y ve hasta las cámaras abiertas del fondo. En la de la izquierda está el **disco de datos** que te han encargado coger 14.

Ahora retrocede un poco por el pasillo y gira a la izquierda hasta que llegues a una escaleras metálicas. Sube hasta lo alto y abre la puerta. A la izquierda hay unos **barrotes** que puedes superar si Jamie y tú colaboráis.

↘ OBJETIVO:

- **Altera los datos de las bajas. (Oportunidad)**

Camina por el pasillo y **dile a tu compañero que espere** donde está. Abre la puerta que lleva a la **capilla** y observa a los dos policías que allí patrullan, uno en la planta baja y otro en la pasarela del segundo piso. Espera a que el primero pase de largo hacia tu derecha y entra para dirigirte, siempre **al cobijo de las sombras**, hacia la izquierda y luego **hasta la base de las escaleras**. Espera en la esquina a que se acerque el primero de los guardias (si lo hace con la linterna encendida busca refugio en al pasillo central) y neutralízale 15.

Luego sube las escaleras pero sin llegar a lo alto. Ten cuidado con la luz que entra por la ventana y espera a que pase hacia la derecha para pillarlo por sorpresa. Termina de subir hacia ese mismo lado entonces y **engánchate a una de los dos tuberías** que cruzan la sala hasta el otro extremo para llegar hasta allí. **Acércate a la barandilla y desata la cuerda** que cuelga del techo para que llegue hasta el suelo 16 (C). Deshaz el camino hasta allí y **sube por ella hasta el tejado**. Cobíjate en las sobras del muro de la derecha y **deshazte rápidamente del policía** que patrulla a la izquierda mientras está distraído. Luego **abre con la ganzúa la puerta** que hay más adelante y baja un piso por las escaleras. **Abre la puerta de la izquierda** para que Jamie se reúna contigo y luego **vuelve a la planta baja de la capilla**. Entra a la habitación que hay al inicio del pasillo central y **usa el ordenador para cumplir tu misión** 17. Regresa a las escaleras y sigue bajando.

↘ OBJETIVO:

- **Escapa de la prisión de Ellsworth con Jamie Washington. (Primario)**

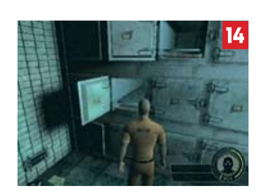
Abre una nueva puerta para avanzar hasta el fondo del pasillo y salir a un enorme **patio** con una enorme **grieta** en el muro del fondo. **Con la ayuda de Jamie** podréis subir hasta lo alto y saltar a continuación con cuidado hacia la libertad.

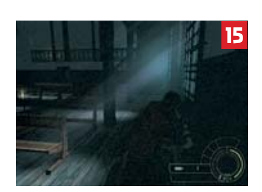
↘ ALTERNATIVAS

A Siempre puedes optar por la opción más contundente. Espera a que el guardia esté dentro y mirando a la pared. Baja entonces deprisa y agárrale por la espalda. Luego podrás hacerte con el walkie-talkie sin problemas.

B Si buscas en el pasillo anterior, encontrarás más de un objeto arrojable. Acércate con uno de ellos a la puerta del comedor y espera a que uno de los guardias esté cerca de la puerta. Arroja hacia allí el objeto y luego sorpréndele por la espalda en cuanto vaya a investigar.

C Puedes llegar hasta las tuberías sin "molestar" a ningún guardia. Para ello, busca las sombras entre los bancos y cerca de las paredes. Puedes apagar las velas si te acercas a ellas y evitar la luz que entra por las ventanas si pasas agachado y pegado a ellas.


14


15


16


17

03 BASE JBA



1



2



3

OBJETIVO:

- **Ajusta las 4 cajas de fusibles. (Primario)**

Cuentas con gran parte de tu equipo, así que ahora la cosas serán mucho más sencillas. Sube por las escalerillas de la izquierda hasta el **tejado**. Ignora la caseta de la izquierda y sigue subiendo, pero con cuidado, pues hay una **cámara** en la pared de la derecha y un tipo rondando 1. Espera a que esté alejado de la cámara y en las sombras y neutralízalo en el lado izquierdo. Luego **manipula la caja de fusibles** de la zona central 2 e **inutiliza la cámara** con la **munición secundaria** de tu pistola (A).

OBJETIVO:

- **Envía información a Lambert acerca de Cole Yeagher. (Opuesto)**

Pasa por la puerta del fondo a la derecha y **espera en el pasillo** a que aparezca un guardia desde el corredor central. En cuanto se dé la vuelta para volver, **agárralo antes de que más de dos pasos** (o la cámara del fondo te detectará) 3. Con la zona despejada, **neutraliza la cámara** y corre a entrar en el **cuarto de ordenadores** del lado derecho. Usa de nuevo la pistola en el **sensor láser** que cruza la sala y accede al **ordenador**. Supera la prueba de seguridad y luego accede a los **archivos** 4. Aquí **podrás elegir a quién envías la información de Cole Yeagher**, con el correspondiente incremento de confianza en un bando o en otro.

OBJETIVO:

- **Escanea las huellas digitales de Enrica. (Oportunidad)**

Abandona la zona por el pasillo (cuidado con la **cámara**) y **sigue hacia la derecha** mientras desactivas otro **sensor láser**. Entra en la habitación marcada con el nombre de **Enrica** 5 y acércate a su **ordenador**. Si usas sobre él tu **escáner de huellas** cumplirás otro de tus objetivos 6. Luego **lee los correos electrónicos** y sal al pasillo de nuevo. Sigue por la derecha y baja las escaleras de metal que hay tras la puerta.

OBJETIVO:

- **Coloca información falsa en el ordenador de Carson Moss. (Oportunidad)**

Baja a la planta baja y atraviesa la siguiente puerta. Cruza el pequeño taller hasta el otro lado y **usa el cable óptico en la puerta doble** que hay a continuación (olvida el pasillo que se abre en uno de los rincones). Pasa por ella en silencio y camina de frente 3 o 4 metros mientras permaneces **pegado a la pared derecha**. Estás en una estancia con una **cámara** sobre la puerta que acabas de cruzar, dos guardias y unas **escaleras** que conducen a la caseta donde te espera Carson Moss y su ordenador. Mira hacia la cámara y **prepara la pistola** para neutralizarla. Espera a que el primer guardia se acerque a ella desde el lado derecho y dispara. El incauto se acercará para ver qué le pasa y será presa fácil 7.

Déjalo K.O. casi debajo de las escaleras y repite el proceso con su compañero (B). Una vez despejada la zona parcialmente, **inutiliza la cámara de nuevo** y sube por las escaleras en silencio hasta la caseta. **Aguarda hasta que Carson se levante** 8 y se dirija al fondo de la sala para pillarlo por sorpresa y noquearlo. Por fin, su **ordenador** será todo para ti cuando hayas superado el sistema de seguridad.

Ahora tu objetivo es la caseta del tejado y que mencionamos antes. Entra en ella a través del **agujero** que hay en el lado izquierdo avanza por el túnel hasta que des con un enorme **almacén**, al que llegarás desde una estantería elevada. Déjate caer al suelo en silencio y corre hasta la zona central, siempre resguardado en las sombras. **Espera a que el único guardia pase frente a ti** y neutralízalo. Ten en cuenta que **hay dos cámaras** a izquierda y derecha, pero si permaneces en una zona oscura y a suficiente distancia, no serás detectado. Luego acércate a las **estanterías** que hay a la derecha del túnel por el que llegaste y verás en la segunda **caja de fusibles**. Inutiliza la cámara que hay cerca y sube para manipularla 9. Baja de nuevo y busca en el otro extremo de la sala una puerta, que lleva a un amplio corredor.

Sigue de frente y sal a una pasillo de tonos marrones. Camina hacia la iz-



4



5





quierda con cuidado y **verás la cámara y el sensor láser vigilantes**. Inutilízalos y sigue hasta la segunda puerta, la que lleva al muelle. Una vez en él, veras a **dos guardias** patrullar de izquierda a derecha. Tranquilo, puedes llegar hasta la **caja de fusibles** del fondo a la izquierda **avanzando por encima de las cajas** pegadas al barco, usándolas de pasarela improvisada 10. Una vez en el otro extremo, espera a que ninguno de los dos esté mirando hacia ti y manipula la caja de fusibles rápidamente (C). Da media vuelta y regresa al pasillo de color grisáceo 11.

Neutraliza la cámara que hay en la pared de la izquierda y que está bien camuflada y una nueva puerta. Estás de nuevo en la estancia donde diste con el jefe de seguridad. Ten cuidado y **mira hacia arriba inmediatamente**, pues una nueva **cámara** vigila el acceso. Una vez neutralizada dirígete 12 a la puerta que hay en el otro extremo, que da al pequeño taller y que ya conoces. Pero en lugar de dirigirte hacia las escaleras metálicas que llevan a la habitación de Enrica, **sigue por el pasillo que parte de uno de los rincones del taller**. Al final del mismo darás con la **última caja de fusibles**.

↘ OBJETIVO:
- **Accede al servidor de JBA. (Primario)**

Lambert no se da por contento todavía y te pide otro favorcillo. El **ordenador** que buscas está en la sala de control que hay cerca de la habitación de Enrica, Ya sabes como llegar hasta allí ¿verdad? Una vez en la dichosa sala, **usa el servidor y establece la conexión con la NSA** 13.

↘ OBJETIVO:
- **Informa a Emile. (Primario)**

A estas alturas de la misión, y si decidiste mandar la información sobre Cole Yeagher a Lambert, **estarás en una posición delicada,** pues la confianza de Emile en ti debe andar en peligro. Te pedirá que te presentes ante él inmediatamente. Por suerte, **será en el punto donde iniciaste la misión**. No tienes más que salir al pasillo (cuidado con la cámara), girar a la izquierda y bajar por el tejado hasta ese punto. Para dar con Emile, sólo tienes que entrar por la primera puerta.

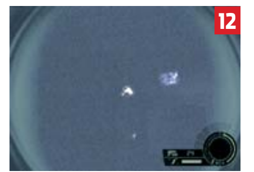
↘ OBJETIVO:
- **Regresa al área pública. (Primario)**

Estés donde estés, es hora de volver a desempeñar tu papel de malhechor. Para ello, **regresa al punto donde empezaste la misión** y pasa por la primera puerta.











↘ ALTERNATIVAS

(A) El guardia que patrulla el tejado no deja de dar vueltas. Lo malo para él es que también visita la zona oscura de la izquierda, donde puedes sorprenderle evitando incluso la cámara de la derecha.

(B) Para acabar con los guardias, puedes optar por llegar hasta los coches aparcados al fondo de la sala (cuidado con las cámaras) y desde allí atraer su atención con silbidos. No te costará librarte de ellos.

(C) Esta vez es muy fácil dejar la zona despejada. Espera en el lado derecho del muelle y agarra al primer guardia. Para deshacerte del segundo, adelántate un poco y silba un poco para llamar su atención a zona "peligrosa".

04 ESTACIÓN DE METRO







OBJETIVO:

- **Conseguir el código de la caja fuerte. (Primario)**

Sam dispone nuevamente de un buen equipo con el que hacer frente a todas las situaciones delicadas. **Sube por el montón de rocas** del lado derecho con la ayuda de Enrica 1 y continúa por la puerta del otro lado. Estás en un pasillo con una **reja** a la derecha y un **conducto** enfrente bloqueado por un ventilador. **Ayuda a Enrica** a pasar por encima de las rejas y ella parará las aspas para que puedas seguir avanzando 2. Mientras te arrastras, **recibirás los detalles acerca de los posibles testigos de tu incursión**. El NSA no quiere bajas entre civiles, y Emile prefiere que no quede títere con cabeza.

Saldrás del conducto en una pequeña sala en la que trabaja un operario. Espera a que vaya hacia la izquierda y **atraviesa la estancia hasta la tubería** de la pared de enfrente. Sube y alcanzarás unas pasarela que lleva a una puerta 3. Crúzala y acabarás llegando a otra ruinosa estancia, esta vez desde el segundo piso. Para bajar al primero, busca **caer sobre una sombra a la izquierda de los andamios**, de forma que cuando aterrices, no te vea nadie 4. Date la vuelta y **espera a que el operario que está con la soldadora haga una pausa** y todo su entorno se quede a oscuras. Ve en silencio hasta la puerta de su izquierda y pasa por ella a un nuevo pasillo.

Si observas tu mapa podrás ver que hay varios vigilantes a lo largo de este corredor con escaleras, pero por fortuna, hay una **tubería** en la pared que discurre a lo largo del techo y que podrás usar para **llegar hasta los andamios** que hay mucho más adelante 5 (A). Una vez sobre ellos, ve hasta el extremo más cercano a la puerta que hay en la esquina y espera a que el guardia que hay en la zona se aleje hacia el lado izquierdo 6. Baja y cruza la puerta en silencio (ciérrala a tu espalda) y dobla la esquina a la derecha.

Usa el cable óptico bajo la siguiente puerta y verás que tras ella está el **taller de reparación de los vagones**. Hay un operario arreglando uno de ellos y un policía patrullando. **Espera a que este último se quede de espaldas a la puerta** y ábrela en silencio para cogerle por la espalda y arrastrarle hacia la oscuridad. Ya neutralizado entra en el taller y espera a que el operario se aleje para **colarte en la zanja que hay bajo el vagón** 7. Debes cruzarla hasta el extremo derecha para salir por la puerta de la esquina. En los bajos del vagón hay un **eje longitudinal** que te puede servir para no ser visto. Atraviesa la puerta y **desciende por el pozo haciendo rappel** desde el extremo izquierdo de la barandilla 8.

OBJETIVO:

- **Deja al jefe de estación con vida. (Opuesto)**

Mientras Enrica te da detalles sobre la localización del jefe de estación, **sube por la tubería** que hay un poco mas adelante y luego cuélate por una grieta





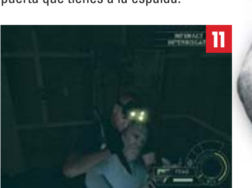






en la pared para llegar hasta un **conducto** que lleva hasta la **sala de monitores de la estación**. Espera a que terminen de hablar los dos guardias 9. Cuando uno de ellos se vaya, sal de tu escondrijo y agarra al otro por la espalda para llevarlo hasta un sitio oscuro y noquearlo. Sal por la puerta en silencio y espera a que el otro policía no mire hacia tu zona para caminar hacia la derecha y entrar en un pasillo iluminado. **Cuando Enrica te advierta** de la visita de otro vigilante, haz el movimiento que permite a Sam quedarse agarrado en lo alto del pasillo con las dos piernas apoyadas en las paredes. En ese momento, el mencionado policía saldrá de la sala que hay delante, pasará por debajo de ti y patrullará la estancia anterior 10 (B).

Baja y desbloquea el sistema de seguridad de la siguiente puerta, para luego entrar en silencio. **Agarra al jefe de estación por la espalda e interrógale 2 veces** 11. Tras conseguir el **código**, noquéale y usa el **ordenador** de la izquierda para conseguir otro código más (**2833**), con el que abrir la compuerta que tienes a la espalda.

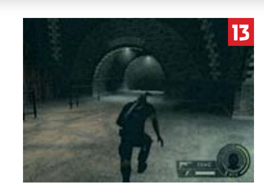


OBJETIVO:

- **Llega hasta el tren. (Primario)**

Sigue avanzando hasta el siguiente pasillo y te toparás con dos guardias. Espera a que uno de ellos se vaya y luego camina en silencio para **entrar en la celda de la derecha**. En ella hay un **agujero** que te permitirá superar al primer policía y una **barrera láser** sin problemas. Frente a ti tienes ahora unas escaleras custodiadas desde la zona alta por un guardia y una **cámara** de vigilancia. Como hay mucha luz, lo mejor es **subir por la tubería** de la pared derecha hasta lo alto.







Eleva los pies cuando la cámara no te enfoque y **sitúate sobre el policía**. Déjalo fuera de combate en el intervalo en el que la cámara no mira hacia ese lado 12 y luego **usa el disparo secundario de tu pistola** en ella para poder pasar por la puerta tranquilamente.

Estás ya prácticamente en el andén. Espera en las sombras a que el guardia de tu izquierda se aleje hacia el lado contrario y **baja las escalinatas** que tienes enfrente 13. **Permanece siempre en las sombras** y cuélate por la espalda del guardia que hay un par de metros más adelante, hasta llegar a la parte trasera del tren.

↘ OBJETIVO:

- **Llega hasta el primer vagón de tren. (Primario)**

Como verás nada más bajar del tejado del tren vagón de atrás, **tienes 8 minutos para completar tu misión**. El primer vagón está ocupado por dos guardias que te impiden el paso. Y para superarlos **puedes dejar el vagón a oscuras usando el OCP** de tu pistola para apagar temporalmente las luces y pasar inadvertido pegado a la pared de la derecha 14 (C). Luego avanza hacia el siguiente vagón.

Ya en él, desactiva los sensores que te encuentres en tu camino hasta que llegues al fondo. Debes **pasar por debajo de las estanterías**, por lo que antes tendrás que **dejar limpia de sensores láser la entrada** 15. Sal por el otro lado y abandona el vagón.

↘ OBJETIVO:

- **Aisla los vagones traseros. (Opcional)**
- **Desconecta el sistema de comunicaciones del tren. (Primario)**

Manipula el panel que hay a la derecha de la entrada al vagón y verás cómo se quedan atrás, ganándote algo de la confianza de Lambert 16.

Sube al techo del siguiente y camina pegado al lado derecho. Si ves que algún guardia aparece para investigar, descuélgate por ese lado y espera a que lo deje KO alguna de las tuberías del túnel. **Avanza así hasta el siguiente vagón** y entra. Cuélate por el hueco de la estantería y sal por el otro lado para caer justo a la espalda de uno de los vigilantes 17. Neutralízalo y luego **usa los Stickys del rifle** en sus dos compañeros. Ve hasta el fondo y **manipula la caja de fusibles** para desactivar el sistema de comunicaciones 18.

Date media vuelta y abandona el vagón por donde has venido. Tras una escena, **aparecerás a la entrada del vagón de cabeza**. Entra en él y deja fuera de combate a los dos guardias que hay en él usando los **Sticky Shockers** si te quedan o déjalos a oscuras usando el OCP y elimínalos uno a uno. Luego **entra en la cabina** y se acabó el viajecito.









↘ ALTERNATIVAS

A Como alternativa, puedes optar por dejar K.O a los civiles usando los distintos tipos de munición no letal de tu rifle. Busca una posición a salvo de la luz y usa el zoom mientras aguantas la respiración.

B Si no controlas esa pirueta tan complicada, puedes optar por dar media vuelta y refugiarte en la sala de control. Luego usa el mapa para ver cuál es el recorrido del nuevo guardia y cuélate a su espalda.

C Si has reservado los Sticky Shocker hasta aquí, es buen momento para hacer uso de ellos. Dejarán a tus enemigos completamente K.O. en un momento.

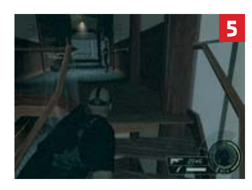
05 COZUMEL, MÉXICO













Revisa tu equipo para saber cuáles son tus posibilidades y **entra en el camarote**. **Apaga la luz del servicio** y luego dirígete a la puerta que da al pasillo. En cuanto te acerques, entrará un policía mejicano, que podrás neutralizar fácilmente en la oscuridad 1. Sal, ahora sí, al pasillo, y **espera a que su compañero te dé la espalda** para repetir la misma acción. Toma el pasillo de la derecha y entra en la siguiente zona.

↘ OBJETIVO:

- **Obtén la lista de pasajeros. (Oportunidad)**

Frente a ti hay una **cámara** y a la derecha un par de guardias junto al **ordenador**. Espera a que acaben de charlar y neutraliza la cámara. Los dos se acercarán a ver que ha pasado, y podrás coger a uno de ellos si esperas junto a la puerta por donde has entrado 2. Luego espera y noquea al segundo. **Evita la cámara con cuidado** y gira a la derecha para acceder al portátil. **Supera el sistema de seguridad** como siempre y obtén la **lista de pasajeros** para ganar algo de confianza de la NSA 3.

Sigue adelante hacia la siguiente zona (lo que parece el bar, con su piano y todo) y olvida de momento la puerta que hay frente a ti. Sigue hasta que salgas a una enorme estancia abierta y casi a oscuras 4. **En ella patrullan 3 policías** que puedes neutralizar fácilmente (A). Ya en el pasillo, ve hacia la derecha y **sube por las escaleras de caracol** hasta arriba. Allí vigilan 2 soldados 5 así que **para pillarlos por sorpresa antes debes apagar alguna luz**. Usa el OCP en las lámparas del techo y deshazte de ellos fácilmente. Luego sal por la puerta de la derecha al exterior.

↘ OBJETIVOS:

- **Ayuda a Enrica a instalar el dispositivo. (Primario)**
- **Ayuda a Enrica a llegar a la habitación. (Primario)**

Sube a la estructura central y **ayuda a Enrica a alcanzar el aparato luminoso** que hay a su espalda 6. Luego síguela hasta el otro extremo de la zona y **ayúdala a pasar sobre una verja**, para luego tomar de nuevo cada uno su camino.

Da media vuelta y regresa al bar, a la puerta junto al piano. Cuidado, porque **aparecerán 3 policías a investigar** la zona, pero gracias a la oscuridad reinante no tendrás problemas en despistarlos. Una vez llegues al bar, cruza la mencionada puerta y llegarás hasta el **elevador de servicio**. Déjate caer sobre él, abre la **trampilla** y entra 7. Pulsa el **botón** de bajar para acceder a una nueva zona.






10



11

↘ OBJETIVO:
• Para los motores. (Oportunidad)

Camina un poco y verás al fondo aparecer un policía. **Súbete a la tubería** que hay sobre tu cabeza y neutralízalo desde ahí 8. En la intersección que tienes más adelante, gira a la derecha (inutiliza primero la **cámara** que hay a la izquierda) y acércate en silencio al **guardia dormilón** que hay al fondo. Coge su **llave** y luego noquéalo si quieres 9. Vuelve a la intersección y toma el otro camino.

Sigue hasta el final y saldrás a la sala de máquinas. Estás en la pasarela superior de los tres pisos, y en cada uno patrulla un guardia. **Todo está muy oscuro** y los motores hacen un ruido tremendo. Descuélgate por la barandilla y baja al piso inferior 10 para tomar las escaleras de la zona central y bajar al fondo. Gira a la derecha cuando sepas que el policía de ese piso anda lejos y encontrarás en la esquina derecha el **panel de control** de los motores. Apágalos entonces 11 (B).

↘ OBJETIVO:
• Recupera la bomba. (Primario)

Gira a la izquierda y camina hasta que veas una **valla**. Ábrela y pasa por la puerta que hay a continuación. Saldrás a un **pasillo a oscuras** que vigila un guardia (parado en la zona central), pero no te preocupes por él. El manto de oscuridad te favorece. **Camina hasta el otro extremo del pasillo** y cruza otra puerta. Saldrás al muelle principal del barco, dentro de una pequeña **zona vallada**. **Usa en la cerradura electrónica la tarjeta llave** que conseguiste hace un rato y sal a la zona central. A tu alrededor hay dos guardias y uno más en la pasarela metálica de arriba. **Ve hacia el bote** que ves al fondo (esquivar a tus enemigos es muy sencillo gracias a la oscuridad) **y lánzate al agua** (C). Sube al bote y **abre la trampilla con las ganzúas** 12. Bajo ella está la temible bomba que buscas.

↘ OBJETIVO:
• Borra las grabaciones de vídeo. (Oportunidad)

Justo encima de tu cabeza hay una **cuerda** que lleva hasta las pasarela de arriba 13. Sube y dirígete a la puerta que hay al fondo, con cuidado de **no chocar con el único policía** que vigila esta zona. Tras ella, a la izquierda, verás el **ordenador** que guarda las grabaciones. **Bórralas** y regresa a la sala de máquinas 14.

↘ OBJETIVOS:
• Entrega la bomba y ayuda a Enrica a llegar a los tanques de combustible. (Primario)
• Protege el móvil de Enrica. (Opuesto)

A la derecha del panel de control hay una **abertura** que lleva al lugar donde te está esperando Enrica. **Dale la bomba y luego ayúdala a saltar las tuberías**. Tras esta escena recogerás su **móvil** y **decidirás si saboteas el asesinato masivo o si lo permites**, lo que hará que la historia cambie sustancialmente 15.

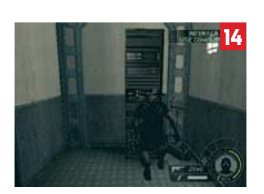
Es posible que si decides salvar a los pasajeros del barco, Emile te ordene que reportes tu situación inmediatamente a través de un ordenador. **Regresa al pasillo que lleva al muelle** y neutraliza al guarda que antes dejaste en paz. Usa su **ordenador** y solucionarás tu urgente problema.

↘ OBJETIVO:
• Sal usando el bote. (Primario)

No tienes más que **deshacer parte del camino y regresar al bote** donde encontraste la bomba. Fácil y sencillo, como puedes ver.


12


13


14


15

↘ ALTERNATIVAS

A Si quieres optar por el sigilo, anda siempre por la sombras, saltando a la parte baja del escenario por la esquinas y luego andando en diagonal hasta la siguiente. Fácil y seguro.

B Gracias a la oscuridad reinante y, sobre todo, al ruido de los motores, acabar con estos policías no puede ser más sencillo. Despreocúpate de todo y a por ellos.

C Si te escondes detrás de las cajas, puedes librarte del guardia que patrulla por todos los lados. Su compañero, en cambio, deberá ser cogido por sorpresa desde dentro del agua.

06 RUSSIA, ZONA DEL CARGUERO













↘ OBJETIVOS:

- **Neutraliza a todos los mercenarios (Primario)**
- **Inutiliza los 5 puestos de radar. (Primario)**

Empieza por caminar de frente y a la izquierda hasta **quedar junto a la lámpara de gas**, pero sin exponerte. Espera ahí **hasta que llegue el primer mercenario** y neutralízale por la espalda 1. Antes de seguir por el sendero que hay cerca, **desactiva el ordenador** que hay en el lado derecho.

Ya en el sendero, dobla la esquina y darás con el segundo vigilante. En cuanto se dé la vuelta para alejarse de ti, **noquéalo antes de que pase por delante de la bengala** o tu propia sombra te delatará. Luego retrocede hasta la esquina y busca en el lado derecho una **cornisa** que avanza en paralelo y que te permitirá llegar hasta el tercer mercenario sin ser visto. Déjate caer a su espalda y deshazte de él 2.

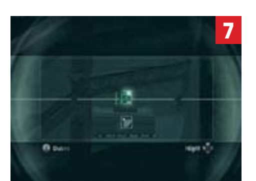
Pasa por el agujero y arrástrate por el estrecho túnel hasta el otro lado. Al acercarte a la salida verás a un soldado con linterna y enfocando al lugar por donde deberías salir 3. **Espera un poco retirado de la abertura** y, cuando se aleje, sal y neutralízale. Ve a la derecha del todo de la cornisa y darás con un punto en el que **hacer rappel** (olvida la **cuerda** que hay ya colocada un poco antes).

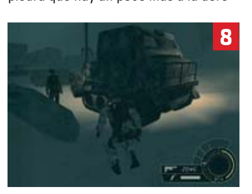
↘ OBJETIVO:

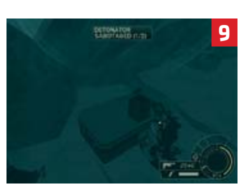
- **Localiza los códigos de encriptación. (Oportunidad)**

Baja hasta el campamento de abajo y busca **refugio tras una columna** de piedra que hay un poco más a la derecha. Desde ahí podrás pillar por sorpresa al guardia más cercano, mientras que para dar caza al segundo, tendrás que esperar a que se aleje de la fogata por el camino de la derecha 4. Luego **entra en la tienda de campaña**, desconecta el **segundo radar** y hazte con los **códigos** que hay encima de la mesa, tal y como te ha pedido Lambert 5.

Con los deberes hechos en esta zona ya, toma el sendero de la derecha hasta el fondo, pero andando con mucho cuidado, pues al final darás con una **mina de proximidad** que puedes desactivar tal y como te enseña el vídeo de demostración. Unos metros más adelante toparás con **dos sensores láser, un guardia y puesto de vigilancia automático** 6 (una ametralladora con muy malas pulgas).











Espera a que el tipo atraviese los sensores y quede de espaldas a ti, para agarrarlo y neutralizarlo. Como te habrás dado cuenta, **la ametralladora no está activada**, así que **inutiliza los sensores** y prosigue adelante (A).

Continúa por el estrecho sendero hasta una pequeña zona más amplia iluminada por una bengala roja y con dos caminos para tomar. Un guardia saldrá desde el lado derecho, y podrás acabar con él en cuanto reinicie su ronda, fácilmente. **Desactiva ahora el tercer radar** mediante el **ordenador** que hay justo enfrente y continúa por ese camino **7**.

Sigue andando en silencio (tendrás que desactivar algún **sensor** más) y llegarás a una pequeña **cueva** con una pasarela de madera y un **generador** a la izquierda. Desactívalo y uno de los guardias que hay cerca se mosqueará y vendrá a ver que demonios ha pasado. **Aprovecha la oscuridad** y deshazte de él. Más adelante hay otros dos mercenarios que deben ser neutralizados. La forma más fácil es **usando el OCP en las dos bombillas** que cuelgan del techo y pillándoles por sorpresa desde cualquier rincón oscuro, algo bastante sencillo a estas alturas. Accede al **cuarto ordenador** para desactivar otro radar y da media vuelta hasta la zona de la primera torreta automática, para coger el camino que ignoraste anteriormente.

↘ OBJETIVO:

- **Desactiva las bombas que hay alrededor del carguero. (Oportunidad)**

El camino te llevará a la zona donde está encallado el enorme carguero **8**. **Hay tres guardias** aquí, pero será muy fácil neutralizarlos porque dispones de un par de **objetos** justo a la salida de la cueva para atraer su atención. Sólo ten en cuenta que todos llevan linternas y que si no escondes bien los cuerpos de sus compañeros pueden descubrirte.

Luego ve a la izquierda, hasta el fondo, para dar con el primer detonador **9**. Sabotéalo y ve hasta el otro extremo del barco. Coge de encima de la caja de madera **munición** para tu rifle y luego desactiva el quinto y último **radar** mediante el correspondiente ordenador. Acércate entonces a la **pared iluminada por la bengala roja** y cuélate por el agujero que hay en ella para salir al otro lado del carguero.

Otros tres guardias (cuidado al asomar el careto), todos con linternas pero, por suerte hay un artefacto que te servirá para distraerlos **10** Si apagas el **generador** que hay a la derecha se irán acercando poco a poco, y bastante descuidados a ver que es lo que le ha pasado. **Aprovecha para noquearlos**, pero ten cuidado con el lugar donde dejas los cuerpos. Con toda la zona ya despejada, ve hasta el fondo y **sabotea el último detonador**.

↘ OBJETIVO:

- **Neutraliza al capitán. (Primario)**

Una ve a bordo, lo primero es **librarte de los 3 acompañantes** que tienes en esa cubierta. Algo tremendamente sencillo gracias a la oscuridad que lo inunda todo **11** (B).

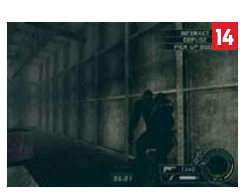
↘ OBJETIVO:

- **Identifica el nombre del carguero. (Oportunidad)**

En el extremo derecho del barco hay una **escalerilla** que desciende dos cubiertas más abajo. Allí, abre la puerta,









pasa y luego ciérrala para descubrir un conducto por el que pasar. Arrástrate al otro extremo y espera a que pase delante de ti un guardia 12. **Sal de inmediato y agárralo** para interrogarlo y averiguar el nombre del carguero.

Sube a la cubierta superior y pasa por la puerta frente a la escalera. Continúa hasta salir a un corredor, donde patrullan dos soldados. **Dispara a las luces** para oscurecer aún más el área y acaba con ellos.
Para neutralizar al tipo que hay en uno de los camarotes, asómate a él y **apaga la bombilla del techo con el OCP** 13, luego silba y cámbiate al otro lado del marco. Cuando salga, atrápale por la espalda. Ve al otro extremo del pasillo para dar con el **capitán**. El muy loco **ha colocado 4 bombas en la sala de máquinas y tienes 10 minutos para desactivarlas**.

↘ OBJETIVO:
• **Desactiva bombas. (Primario)**

Regresa al primer pasillo de esta zona y busca en la pared de la derecha un **conducto** por el que pasar. Baja las escalerillas del otro lado y saldrás a la **sala de máquinas**. En ella hay **2 cámaras** (una en cada pasarela elevada) y 3 soldados. Déjalos fuera de combate desde ese sitio con el rifle y los Sticky Shockers e **inutiliza la cámara** que hay sobre tu cabeza.
Ve a la escalerilla que desciende desde otro extremo de la pasarela y baja para acabar con el último soldado. Ahora toca **desactivar las bombas**: hay una en cada motor y una en cada pasarela 14. El método es sencillo. **Debes cortar los 5 cables en orden para evitar que exploten**, y para saber cual es el adecuado, usa la "visión azul". Con ella verás resaltado uno de los cables, lo que indica que es ese el que debe ser cortado. Lo malo es que **una vez has seccionado el primero de ellos, la cuenta atrás de la bomba se acelera** por lo que debes ser rápido 15. Tras desactivar la primera, el capitán reducirá el tiempo disponible a 3 minutos. Cuidado con las cámaras.

↘ OBJETIVO:
• **Instala un localizador. (Oportunidad)**

Regresa al exterior por la cubierta superior y ve al otro extremo para ver que han desplegado unas **escalerillas** que llevan a las cubiertas superiores. Al final del último tramo de escaleras hay una **ametralladora automática** que te freirá a balazos si te asomas. Sube un par de escalones y date la vuelta para **saltar y agarrarte al borde de la cubierta**. Así podrás situarte tras ella y **desactivarla**.

Ahora cruza la puerta a la que apunta la torreta y que lleva a la sala de comunicaciones. En el pasillo de fuera y dentro de la misma hay 3 mercenarios, pero si **disparas a todas las luces** que puedas y aprovechas como siempre la oscuridad no te darán ni el más mínimo problema 16. Entra en la mencionada sala y **coloca al fondo el rastreador** 17.







↘ OBJETIVO:
• **Asegura el puente de mando. (Primario)**

Retrocede al pasillo donde está la torreta y cruza la puerta a su espalda, que te llevará al exterior. **Sube las escalerillas de la izquierda** y observa la zona. Hay dos torretas y un par de soldados. Si **disparas a todas las luces** que veas y neutralizas las torretas usando el OCP, lo tendrás fácil, pues la oscuridad jugará a tu favor 18 (C). Finalmente, ve hasta la última puerta y entra en el puente para acabar la misión.



↘ ALTERNATIVAS

A Otra manera bastante más ruidosa es acercarte a la ametralladora, y una vez desactivado el sistema de reconocimiento amigo/enemigo, dejar que se encargue de la compañía no deseada.

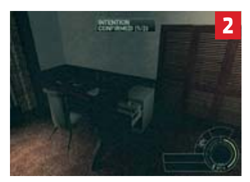
B En plan más "peliculero", puedes usar la tubería que recorre todo el techo para acabar con ellos como ya sabes, en cuanto pasen por debajo de ti.

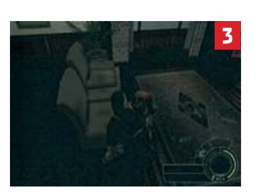
C También aquí puedes usar la torreta en tu favor si consigues llegar hasta ella y desactivar su sistema de seguridad. Simplemente haz que no distinga entre los "buenos" y los "malos".

07 HOTEL DEL CONGO



1


2


3

OBJETIVOS:

- **Confirma intenciones de los otros 2 grupos. (Primario)**
- **Encuentra información adicional sobre el grupo de Takfir. (Oportunidad)**
- **Encuentra información adicional sobre el grupo de Massoud. (Oportunidad)**

La mayor parte de esta misión la pasarás sin tu equipo. **Anda por el conducto** hasta que veas una primer salida sobre tu cabeza. Espera a que el guardia que patrulla cerca se vaya hacia la izquierda y sal para **cruzar la puerta**, en silencio, que tienes enfrente. Ciérrala y **no despiertes al guardia** que hay roncando en la silla, para llegar sin percances al ascensor que hay al fondo 1.

Una ve en él, sube hasta la novena planta. Por suerte para ti, uno de los bombazos del exterior dejará bloqueado el **elevador** a medio camino. Espera a que uno de los "malos" se asome al hueco y luego vuelve al interior y **sube al techo**. Espera un nuevo bombazo (como ves con cada uno**, las luces y cámaras de todo el edificio se apagan durante unos segundos**) y aprovecha para subir al noveno piso y salir a toda prisa de la habitación por la puerta de enfrente. Ya en el pasillo, gira a la izquierda y **quédate pegado al carrito rosa** que hay junto a la pared. Desde ese sitio oscuro podrás neutralizar al guardia que patrulla cerca. Date media vuelta y busca en el mapa las **escaleras** que llevan al piso superior.

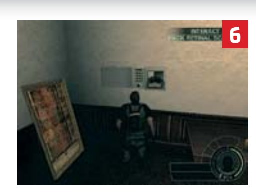
Sube y abre la puerta que da al pasillo de acceso a las distintas habitaciones. Espera en el rincón de la derecha (el único donde no hay luz) y **espera a que se acerque el guardia** de turno. Sorpréndele y déjale fuera de juego. Luego camina un poco por el pasillo hasta que des con la **habitación 1003. Hackea el panel de acceso** y entra 2. Pasa a la habitación de la izquierda y **busca en los cajones de la mesa** para encontrar la **información** que necesitabas. Luego corre a **apagar la luz** de la pared y espera detrás de la puerta. Pronto oirás a un guardia entrar, pero podrás cogerlo por la espalda desde tu posición. Sal al mini-salón y haz lo propio con el que está sentado de espaldas a ti viendo la televisión 3.

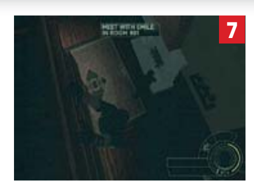
Sal al pasillo y camina por él hacia la izquierda. Antes de doblar la esquina a la derecha, **espera a que se vuelva a ir la luz**. Sigue entonces y deja fuera de combate al guardia que patrulla este pasillo. Pégate a la pared de la izquierda para que la **cámara** de más adelante no te detecte y, cuando llegues al final, antes de volver a doblar otra esquina entra por la puerta de la derecha. Ya dentro, **atraviesa en completo silencio las dos puertas** 4 de la derecha y encontrarás a un soldado enemigo dormido en la cama. No hagas ruido y **hazte con la tarjeta** que hay encima de la mesa. Sal por donde has entrado y continua pasillo abajo, hasta que divises al fondo otra **cámara**. Aprovecha el momento de oscuri-

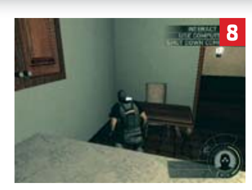


4


5







dad momentáneo que provoque la siguiente bomba y **corre a la puerta que hay a la izquierda de la cámara**. Usa la tarjeta y cierra en silencio tras de ti la puerta 5. Permanece en esa zona oscura unos segundos, olvida la escalera que baja y mira a la derecha. Verás la entrada a la **habitación de Takfir**, pero un guardia patrulla en su interior. Espera a verlo desaparecer de nuevo hacia dentro y ve detrás de él, para quedar oculto en la esquina de la derecha, donde no hay luz. Déjalo fuera de combate (A) y entra en la sala de la derecha. En la pared hay una **caja fuerte** que necesita se **hackeada** para abrirla y hacerte con los **planos** que hay dentro 6.

Sal de la habitación y descuélgate por el lado derecho de la barandilla. Debajo de ti hay un guardia que debes esquivar o dejar fuera de combate, así que déjate caer silencio a su espalda y… ya sabes 7. **Ve a la cocina** antes de salir de ahí y accede al **ordenador** que hay sobre la mesa para cumplir un nuevo objetivo de la NSA 8.

OBJETIVO:

- **Encuéntrate con Emile en la habitación 901. (Primaria)**

Sal de ahí rápidamente por la puerta de esta planta y al pasillo, y acaba con un nuevo guardia en cuanto se vaya la luz. **Entra en la primera habitación de la derecha** para encontrarte allí con Emile.

OBJETIVO:

- **Encuentra tu equipo en el elevador principal. (Primario)**

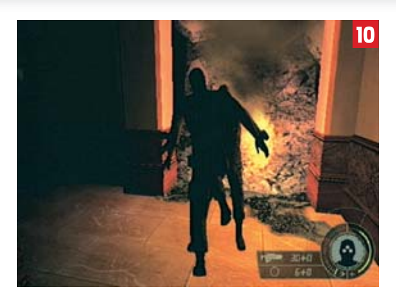
Sal al pasillo, y dobla la esquina a la izquierda. Al fondo está el **elevador**, custodiado por un nuevo mercenario y con una **cámara** vigilando desde la pared de la izquierda. **Usa en tu favor un nuevo apagón** para deshacerte de ese tipo y luego camina pegado a la derecha para no ser detectado. Entra en el ascensor y **equípate** para bajar unas cuantas plantas.

OBJETIVOS:

- **Despacha el cuerpo de Hisham. (Oportunidad)**
- **Mata a Hisham. (Opuesto)**
- **Salva a Hisham. (Opuesto)**

Ya con parte de tu equipo, gira a la izquierda y camina hasta salir a una enorme **estancia incendiada** y con dos soldados disparando a lo lejos.


9


10

Baja por el lado izquierdo de las escaleras y **desactiva antes de nada la torreta** que se encuentra detrás de los dos tipos. Luego espera a que se acerquen de uno en uno y deshazte de ambos en la oscuridad 9.

Continúa por el pasillo de la derecha y repite la acción que ya conoces con el guardia que patrulla arriba y abajo. Entra ahora en la **cocina** en silencio y ocúltate en el rincón izquierdo. Espera a que pase junto a ti otro mercenario y despáchalo 10. Sigue por el pasillo de la derecha pero con mucho cuidado, pues hay otro vigilante. **En la cocina hay varios objetos que puedes usar** para atraer la atención de ese tipo a un lugar más propicio para ti (B).

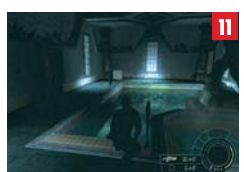
Sigue por el pasillo y entra por la primera puerta que veas. Allí **encontrarás a Hisham**, bastante malherido. Tuya es la **opción de dejarlo con vida o acabar con él aquí mismo**, dependiendo de a cual de los dos jefes quieras complacer. Ten en cuenta que **si lo matas, tendrás que cargar con su cuerpo** un buen rato.

Sea como sea, pasa a la siguiente estancia, la de la piscina 11, y despacha al único soldado que hay en ella de la manera habitual, pues **está todo bastante oscuro**. Luego toma la puerta de la izquierda y saldrás a unos jardines. Neutraliza a los dos soldados que patrullan en ellos por separado 12 y sigue caminando hasta que des con unas **escalinatas que descienden hasta el parking**. Detrás del todoterreno rojo y de la berlina de la derecha hay un par de soldados expectantes. La mejor forma que tienes para acabar con ellos es **usando tu rifle y los sticky shockers** 13. Una vez fuera de combate, **coloca el cuerpo de uno de ellos en el interior del todoterreno** y coloca la **carga explosiva**. Sepárate unos metros y detónala para luego **llamar a tu compañero** para que llegue hasta tu posición. Ayúdale a **saltar por encima de la verja** 14 y regresa al pasillo que hay justo después de la piscina para cruzar la puerta que encontrarás un poco más a la derecha, a los otros jardines.

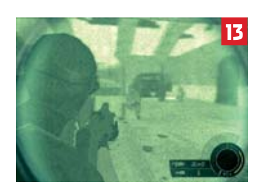
OBJETIVOS:

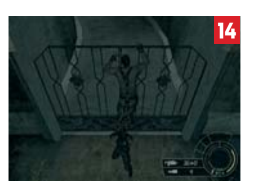
- **Despeja el área de extracción. (Primaria)**
- **Extracción del hotel. (Primaria)**

Aquí, se repite la historia, sólo que hay algún mercenario más. **Dispara a todas las farolas** para que la oscuridad te cubra y resulte mucho más fácil acabar con tus enemigos. También te **pueden resultar útiles las granadas de gas**, ya que son capaces de eliminar a más de un enemigo a la vez si están muy juntos. En la parte final del jardín, te toparás con una **torreta automática**. Usa la oscuridad para colarte por el lado derecho de los arbustos y así poder llegar hasta ella desde su espalda para **desactivarla** (C). Para acabar, **coloca las últimas cargas explosivas en la parte trasera de la tanqueta** que hay en el muro 15. Sepárate unos metros y detónalas para luego escapar con facilidad.


11


12


13


14


15

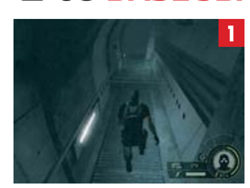
ALTERNATIVAS

A No elimines al último mercenario y arrástralo con vida hasta la habitación de la derecha. Acerca su cara al escáner de retina y tendrás menos trabajo abriendo la caja fuerte.

B Del techo de la cocina hay una tubería que puede servirte para "pescar" a alguno de tus despistados enemigos. Ya sabes cómo funciona el asunto ¿no?

C Antes de disparar a los soldados del fondo, puedes desactivar la torreta usando tu EEV y dejar que ella se encargue de los infelices.

08 BASE JBA, SEGUNDA PARTE



1



2



3

OBJETIVO:

- **Accede al búnker subterráneo. (Primario)**

Volvemos a visitar las instalaciones de JBA pero esta vez, por otras zonas. Para empezar, entra por la puerta iluminada de la izquierda y baja por las escaleras.

Sigue descendiendo y entra por la primera puerta que veas a la izquierda. En este estrecho pasillo hay un tipo patrullando (que gracias a la oscuridad no será un incordio) y **más de una docena de sensores láser**, además de una **cámara** al fondo. Para superar los sensores 1, **agárrate a la tubería** del techo y, desde ahí, neutraliza la cámara, para poder continuar.

Sigue bajando hasta una estancia con una oficina a la izquierda y una **torreta inactiva** a la derecha. Deshazte del tipo que saldrá de frente y continúa por el pasillo para tomar la primera puerta a la derecha (cuidado con la **cámara** del techo) 2. Estás en un sala con un mapa digital gigante y una **cámara** en la pared de enfrente. Inutilízala temporalmente y sal por la siguiente puerta, aunque antes tendrás que **hackear el panel de acceso**.

OBJETIVOS:

- **Roba la lista de contactos de Emile. (Primario)**
- **Toma una muestra de Red Mercury. (Primario)**

Baja unas escaleras y dobla la esquina con mucho cuidado, pues tendrás que **inutilizar una cámara** que hay al fondo del pasillo. De las dos direcciones posibles, de frente o a la derecha, toma la segunda. Estás en la sala donde almacenan el Red Mercury. No avances más y **usa tu mapa para localizar al único soldado** que hay en las cercanías 3. Patrulla en las escaleras que hay a la derecha y que llevan a las **oficinas de Emile**. Espera que empiece a subirlas y sal detrás de él para **cogerle por la espalda**. Luego termina de subir las escaleras y, una vez en la oficina de tu "jefe", **busca en el archivador la lista** que necesitas.

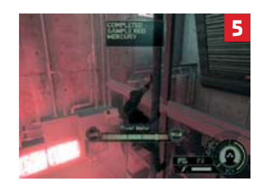
Baja a la cámara donde mantienen el Red Mercury ahora y hackea el panel de acceso como ya sabes. Acércate ahora al panel del fondo y **usa en él el escáner** para obtener la **muestra** 4. En ese momento la cámara se empezará a llenar de un gas tóxico muy peligroso. **Sube por la tubería** de la pared de la derecha y cruza la sala hasta un **conducto de ventilación** que hay en la zona superior 5. Una vez fuera, sal de nuevo al pasillo.

Es momento de tomar el camino que descartaste antes, aunque antes debes neutralizar la cámara que hay a tu derecha. Antes de abrir la puerta que hay a su izquierda, **usa el cable óptico** para ver cuándo se alejan de ti los dos tipos que rondan por ella. Entra entonces y **engánchate en la tubería** que hay sobre tu cabeza. Avanza por ella hasta un poco antes de la cámara de la pared derecha. Espera a uno de los dos mercenarios y agárralo cuando pase debajo de ti 6. Luego baja y deshazte de su compañero mientras está distraído mirando un ordenador (A). Enfrente de la cámara hay una **trampilla** muy importante para luego, igual que el haber despejado la sala para entonces. Retrocede ahora a la **sala del mapa gigante**. Sal al pasillo anterior y dobla a la derecha, para pasar tras una nueva **torreta desactivada** y entrar en la oficina que ignoraste hace un buen rato. Justo sobre tu cabeza hay una **cámara,** así que no te muevas. Si no te deshiciste del tipo que hay junto al ordenador antes, ahora es buen momento.





4



5



6


7


8



9

OBJETIVOS:
- **Protege la identidad de Lambert. (Opuestas)**
- **Revela la identidad de Lambert. (Opuestas)**
- **Desarma la bomba de Nashville. (Opuestas)**
- **Desarma la bomba de L.A. (Opuestas)**
- **Impide la desactivación de las bombas. (Opuestas)**

Inutiliza la cámara y luego dispárale con la munición de goma (oculta su cuerpo). Luego, desde un sitio seguro, **accede al ordenador usando el EEV y desactiva el sistema de seguridad** 7. Una decisión importante debe ser tomada ahora: **mantener la tapadera de Lambert o no**, y con ello su vida.

Si decides mantener su tapadera y con ello salvarle el pellejo, tendrás **7 minutos para desactivar las dos bombas** que hay en el complejo. Para ello, regresa a la sala donde descubriste una **trampilla** y que no llegaste a usar 8. Eso te permitirá llegar hasta la parte del complejo que ya conoces de la tercera misión. Sube las **escalerillas** después y **abre la trampilla con la ganzúa** 9. Luego sal y atraviesa las puertas dobles que hay tu derecha si ser visto. Dobla la esquina a la izquierda y sigue por la puerta que hay de frente, la que lleva al muelle. **Inutiliza una cámara y un sensor láser** y, ya en el exterior, tendrás que vértelas con 3 guardias. Si haces un poco de ruido desde la zona oscura, atraerás su atención a tu "campo" y tendrás fácil, acabar con ellos. Luego **acércate a la bomba y desactívala** de las misma forma que las que encontraste en el barco de Rusia 10.

La segunda bomba está en el tejado (ya sabes cómo llegar hasta allí) 11. Esta vez sólo dos mercenarios y una **cámara**. Chupao a estas alturas ¿verdad?

Si en cambio decides anteponer la misión a la vida de Lambert, regresa a la sala del mapa gigante. Accede al **ordenador** que allí hay a distancia, **supera el sistema de seguridad** y sigue las instrucciones del Emile. Para ello no tienes más que volver al punto de inicio de la misión y atraviesa de nuevo la puerta de la izquierda 12.

OBJETIVO:
- **Regresa al área pública. (Primario)**

Hagas lo que hagas, **abandona la misión a través de la primera puerta** que cruzaste al comenzar el nivel.


10


11



12

ALTERNATIVAS

A **Si no te fías de la oscuridad que envuelve la tubería, siempre puedes optar por el método más clásico. Para ello, espera en las sombras que hay a la derecha de la trampilla, para que tampoco te detecte la cámara.**

B **Si quieres algo más de acción, sube al contenedor de la derecha y comienza a disparar munición de goma a diestro y siniestro.**

09 NEW YORK, DESENLACE


1


2



3


4


5


6

OBJETIVOS:

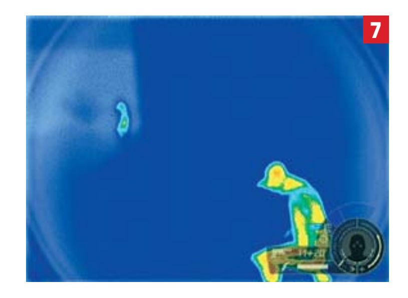
- **Desactiva la primera bomba. (Primario)**
- **Mata a Sykes y Jamie. (Primario)**
- **Neutraliza a los hombres de Sykes. (Oportunidad)**

Antes de empezar, debes saber que, ya que **Emile ha descubierto tu tapadera**, puedes dedicarte a acabar con sus hombres de forma "definitiva" sin que eso afecte a tu resultado final 1.

Dicho esto, atraviesa el tejado, desactivando un sensor láser y espera en la esquina a que se acerque uno de los 3 soldados que patrullan por la zona. Como siempre, una vez te dé la espalda, neutralízalo en silencio. Luego avanza un poco más y **apaga la luz** que hay más adelante balanceándose para atraer y distraer a los otros dos. Una buena ráfaga o un método más silencioso te servirá para quitarlos de en medio.

Finalmente, entra en el edificio por la puerta del fondo. En la primera habitación hay otro tipo más, y puedes usar la misma táctica con él (distráelo con la lámpara). Ahora atraviesa la cortina de la derecha y camina hasta llegar a un enorme **almacén** (tras superar una nueva **trampa láser**) 2. Aquí hay dos soldados, uno en el zona superior y su compañero entre las estanterías. Usa el método que quieras 3 y sal por la siguiente puerta de nuevo al exterior. Dobla la esquina y observa el panorama. Al fondo hay una **torreta automática** y un par de soldados vigilando. **Desde la lejanía**, elimina con el rifle a los tipos y olvida la torreta (A). En el borde izquierdo descubrirás un **punto por donde hacer rappel** 4.

Una vez en el suelo, date la vuelta y avanza pegado a la pared de la izquierda y dobla la esquina para ver a Sykes y Jamie. Espera a que uno de ellos suba a la pasarela superior y acércate a Jamie


7


8



9



10

aprovechando la oscuridad. Elimínalo y luego espera a su compañero para repetir la misma acción 5. Para **desarmar la bomba**, primero deberás superar su **sistema de seguridad** y luego cortar los cables de la forma tradicional, así que salva la partida antes... por si acaso.

↘ OBJETIVO:
- **Ve hasta el otro lado de la calle.**

Sube a la pasarela y usa el cable que allí hay para cambiar de edificio.

↘ OBJETIVOS:
- **Mata a Moss. (Primario)**
- **Desactiva la segunda bomba. (Primario)**
- **Acaba con los hombres de Moss. (Oportunidad)**

Ve a la derecha y sube por una escalerilla hasta llegar a lo alto de un **elevador**. **Abre la trampilla con las ganzúas** y entra en él 6.

Tras hablar con Enrica, sal y ve hacia la derecha para entrar en una enorme sala vigilada por dos soldados**. Hasta que no elimines a Moss todos tus enemigos irán equipados con visores nocturnos**, por lo que debes buscar zonas bien iluminadas, donde no podrán localizarte.

Espera al comienzo de la escalerilla de acceso a la sala y observa tu mapa. En cuanto uno de los 3 soldados que vigilan la zona se acerquen, espera a que te dé la espalda y sal de tu escondrijo para atraparle. Acaba con él y **espera junto a algún punto de luz.** Desde ahí, aguarda al siguiente de los soldados 7, para repetir la misma acción. Una vez despejada la zona, ve a la siguiente habitación. Abre la puerta, pero no la cruces. Gira la cámara y espera a que el soldado que ronda a tu derecha se aleje de ti, para entonces salir rápidamente, **saltar la pequeña barandilla** y hacerte con él. Arrástrale hasta la puerta y elimínalo ahí. Sal de nuevo y pégate a una de las columnas con luz para que el segundo enemigo no te vea (también a tu derecha), y aprovecha para deshacerte de él 8.

Una vez en la siguiente sala, sube las escalerillas que hay a la izquierda de la barra, **desactiva el sensor láser** y aguarda, oteando la esquina con la cámara. En cuanto el tipo que patrulla tras ella se dé la vuelta, sal rápidamente, pues si esperas mucho su compañero te verá hacerle pupa 9. Arrástralo a zona segura y silba. Espera pegado a la esquina y en cuanto asome el otro mercenario, abalánzate sobre él cuchillo en mano.

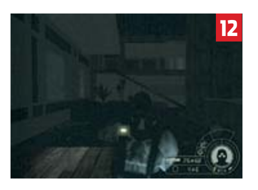
Sigue adelante y sube las escaleras hasta lo alto. Usa el **cable óptico** bajo la puerta para ver a un par de soldados guardando la segunda estancia. Espera a que el que está más cerca te dé la espalda y abre la puerta en silencio para agarrarle por al espalda y arrastrarlo a la escalera. **Acaba con él y silba**. Su amigo vendrá a investigar y tú podrás tirarte sobre él con el cuchillo en cuanto se acerque a la puerta (usa el mapa para saber en qué lugar se encuentran).

El próximo pasillo está custodiado por un solo vigilante, que está quieto y de espaldas. En el **ordenador** cercano podrás conseguir la **clave de la puerta, 4869** 10.

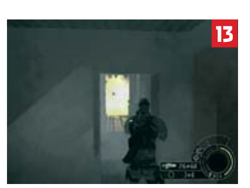
Avanza un poco por el pasillo y ve mirando al techo. En el tramo donde hay un par de escalones hay un **hueco** en el techo por donde colarte y subir al techo de cristal que cubre toda esta zona 11.



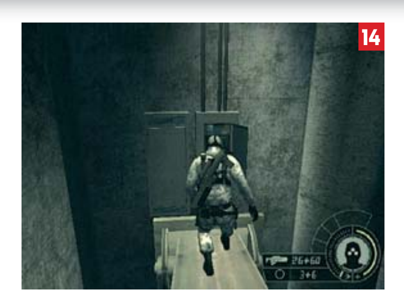
11



12



13





Sigue hacia la derecha en silencio y acabarás saliendo a una sala con una oficina enfrente. Allí **verás a Moss**, un guardia y la **bomba**. Debajo de ti habrá una torreta y otro par de mercenarios. Para eliminar a Moss y su guardaespaldas, **usa la granada de gas** para inundar de veneno la oficina y deshaz tu camino antes de que te cosan a balazos. Baja al suelo y camina hasta el pasillo de la torreta. **Espera sobre una de las luces** de suelo a que se acerquen los dos guardias (haz ruido si hace falta) y elimínalos en cuanto doblen la esquina 12. Luego **desactiva la torreta usando el OCP** y ve hasta la **bomba** para desconectarla (B).

Desciende hasta el suelo por las escaleras y gira a la izquierda para dar con la puerta de salida. Aprovecha el **botiquín** de la pared y luego **coloca una carga explosiva en la pared** que hay tras la puerta. Detónala y pasa a la siguiente sección 13.

OBJETIVOS:
- **Llega hasta el tejado. (Primario)**
- **Acaba con los hombres de Emile. (Oportunidad)**

A partir de aquí tus enemigos ya no llevan gafas de visión nocturna, por lo que todo será más fácil. **Camina de frente por la pasarela hasta que llegues a la pared**. Sube por la **tubería** y avanza hasta que llegues a una pasarela superior sobre la que caer. A la izquierda está la puerta de salida, pero antes debes ir al extremo contrario a **cortocircuitar el panel de la pared** 14. Hecho esto **busca refugio en las sombras,** pues aparecerá por la puerta el primer enemigo. Despáchale como quieras y cruza la puerta.

Avanza en silencio y ten cuidado con la mina de la pared para luego entrar en la siguiente habitación. En ella encontrarás a dos tipos y una **torreta** automática al fondo 15. Llama la atención de los dos muchachos con un silbido y espera a que vayan apareciendo por la puerta para recibirles con el cuchillo en mano o con un escopetazo (C).

Sigue adelante hasta un estrecho pasillo con una puerta a mano derecha. **Abre la puerta de forma violenta** y te habrás quitado de encima a uno de los dos soldados que aguardan tras ella. Luego, mientras el otro viene en tu busca, **dispara a las dos bombillas del techo** para recibirle a oscuras 16. Acaba con él y sal al exterior para subir las escaleras hasta el último módulo. A ambos lados hay **dos salas gemelas** decoradas con plantas y en cada uno de ellas dos soldados. Si quieres cumplir uno de los objetivos tendrás que **eliminarlos a todos a lo burro** 17. Una vez despejadas todas las habitaciones, usa el **botiquín** que hay a la derecha de la última puerta. Tras ella te espera Emile.

Tras la charlita de tu archienemigo, te verás en una situación delicada. **Emile no se mueve del fondo de la azotea** y tampoco deja de disparar ráfagas cortas en tu dirección.





17

ALTERNATIVAS

A Si quieres puedes pasar de complicarte la vida con tanto enemigo y prescindir de cumplir todos los objetivos, ve directamente al puesto de Rappel, pues tus enemigos no detectarán tu presencia si no haces mucho ruido.

B Puedes desplazarte por la pasarela en silencio y probar a eliminarlos a todos uno a uno, al menos a los que están en la planta baja. Es más difícil, pero también más "profesional".

C Pasa de los 2 mercenarios y cuélate en silencio por detrás de la cascada. Si no haces mucho ruido, llegarás a la puerta de enfrente en un santiamén.

Para parapetarte dispones de varias **barricadas** por todo el tejado, pero lo malo es que tu movilidad está limitada por los sensores láser.

Aprovecha el instante en que Emile recarga su arma para pasar a la barricada de la izquierda. Con ello, él se desplazará también a ese lado y **desactivará uno de los sensores láser**. Aprovecha otra pausa para parapetarte detrás de la **estructura de hormigón y cristal** que está justo detrás de la barricada 18, Haz que Emile se mueva a la derecha un poquito, con lo que desactivará el láser de ese lado, y corre hacia la derecha. Desde ahí podrás llegar a la especie de **caseta** que hay en el borde derecho de la azotea y divisar el **ordenador portátil** que hay en la zona central. **Accede a él usando el EEV** 19, y lograrás desactivar los láser durante un par de minutos. Aprovecha otra de las pausas de tu enemigo para correr hasta la **barricada** que hay justo delante del ordenador. Ya estás muy cerca de Emile. **Tanto que puedes lanzar sobre él la granada de humo** que llevas encima y cegarle temporalmente (sí, sólo dispones de esa granada y otra de fragmentación), y luego **corre hacia él con la visión térmica activada** cuando no dispare y acaba con su vida usando el cuchillo 20.

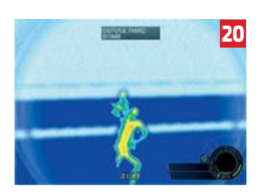
Para acabar el menú, sólo queda **desactivar la bomba** mediante el estilo clásico. Felicidades, has conseguido sobrevivir… a todo.



18



19



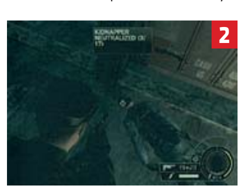
20

10 MISIÓN EXTRA 01: CARGO

Te encuentras en un **gran buque de transporte secuestrado**, y entre los inocentes retenidos se encuentra Sarah, la hija de Sam. **Tendrás que "despachar" a los 17 secuestradores**.
Para empezar, camina de frente y acaba con el primero en cuanto te dé la espalda mediante el método tradicional 1 (A).
Luego baja por la escalerilla que hay enfrente, avanza hacia la derecha por la pasarela y sube por unas **escalerillas** a la siguiente zona.
Asoma la cabeza y verás a un guardia irse hacia otra zona por el lado derecho y otro que se acerca a la radio de tu izquierda. Acaba con el segundo (oculta el cuerpo) y luego **busca enfrente de la radio un barril** con el que subir a un pasillo que hay entre los contenedores de arriba. Así accederás desde lo alto a la zona donde se encuentra el tercer se-



1



2



3



cuestrador. Puedes incluso dejarte caer sobre él para neutralizarlo o usar el método clásico 2.

Abre ahora la compuerta de la derecha y usa el mapa para ver la localización de los dos siguientes enemigos. Uno se desplaza arriba y abajo y otro permanece sentado. Agarra al primero en cuanto puedas y acaba con él. Luego no tienes más que acercarte por un lado a su compañero y eliminarle 3.

Una ve más, se repite la escena: un guardia que no para de moverse, uno quieto y de espaldas a ti y mucho sitios oscuros. Aprovecha esto para dar buena cuenta de ellos y luego coge del **barril** del fondo la **tarjeta de acceso** que te permitirá abrir la siguiente puerta 4.

Entra en silencio y acaba con el tipo que está durmiendo en la sala. Examina el **archivador** para dar con la identidad del cabecilla y baja las escaleras hasta el corredor donde está retenida Sarah. Espera a que el guardia que patrulla se dé la vuelta y acaba con él 5.
Acércate a la "celda" de la hija de Sam y habla con ella para luego continuar adelante. En la siguiente sala hay dos tipos más, uno quieto reparando un aparato y el otro subiendo y bajando las escaleras. Sal de tu escondrijo para eliminar al segundo en cuanto te dé la espalda y luego encárgate de su amigo (B). Sigue adelante, **pasa por el hueco** que dejan una cajas amontonadas debajo de ellas y volverás a estar al aire libre. **Súbete en silencio a lo alto de las 2 cajas** amontonadas a la izquierda y déjate caer por el otro lado para aterrizar sobre la cabeza de otro enemigo.

Sigue a la derecha y cuélate por un estrecho hueco entre los contenedores. De aquí a los próximos **3 minutos te las verás con otros 5 enemigos** más (mira el mapa) 6. El primero es el único que está sólo, pero es tal la oscuridad que los rodea que tienes chupado el acabar con ellos en menos que canta un gallo. Usa cualquiera de las técnicas que ya sabes de memoria 7. Finalmente, **ve hasta la celda de Sarah** para comprobar que está a salvo.

ALTERNATIVAS

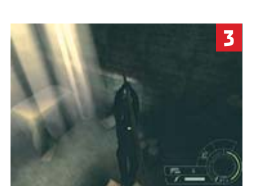
(A) Otra forma muy sigilosa de acabar con él es subirte a las cajas amontonadas que hay en el lado izquierdo y esperar a que se coloque justo debajo de ellas. Si te dejas caer hacia adelante, aterrizarás sobre su cabeza.

(B) También puedes hacerlo más "peliculero" y evitas ser oído por el segundo mercenario. Agarra al primero y luego saca la pistola para acabar con su amigo. Finalmente, deshazte de tu rehén.

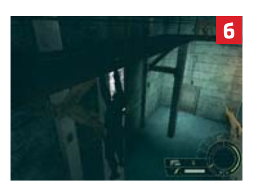
11 MISIÓN EXTRA 2: LA PRISIÓN











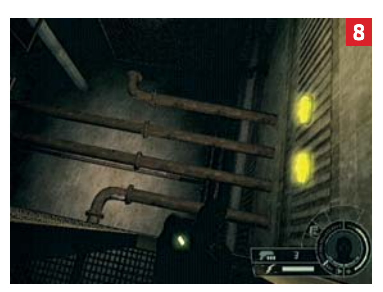
Sam no tiene nada más que su pistola y... voluntad. Date media vuelta y sube por la **tubería**, para desplazarte hasta un conducto mediante el que llegar a una nueva zona 1. **Sigue usando las tuberías** hasta que te encuentres sobre tu primer enemigo. Agárralo desde las alturas para deshacerte de él 2 y baja para salir por la puerta. Repite la misma acción con el tipo que patrulla el pasillo y luego camina hasta el fondo para **colarte por un nuevo conducto**. Estás en una enorme sala con un tipo a tu derecha y otro a tu izquierda, en una pasarela elevada. Ve hacia esa zona por las sombras y camina en silencio hasta la escalera. Sube por ella y acércate al soldado de la pasarela para neutralizarlo. **Usa el cable** para atravesar la sala en un segundo 3 y quedar sobre el otro tipo. **Déjate caer de la tubería** sobre la que has aterrizado por la derecha y luego noquéalo. Sigue adelante y entrarás en un **pasillo encharcado**, donde Sam tendrá su primera **alucinación**, motivada por las drogas que le han administrado.

Sal del agua en silencio al final del túnel 4 y supera la verja usando la **tubería** de la esquina de la derecha. Luego noquea al tipo que está arreglando la caldera.

Sal por la puerta y verás al fondo del pasillo pasar dos guardias. Acelera tu paso y coge al segundo de ellos para neutralizarle en las sombras (A). Su compañero echará de menos su presencia y lo buscará, poniéndote las cosas muy, muy sencillas 5.

Continúa por la siguiente puerta... y aquí va otro momento alucinatorio. No hagas caso a lo que ves y cruza la siguiente puerta para luego subir por una escalera. Aparecerás en la pasa-





↘ ALTERNATIVAS

Ⓐ Si no quieres arriesgarte a que te oigan al correr, espera en las sombras, pegado a la pared de la izquierda y aguarda a que vuelvan a hacer una nueva ronda para eliminarlos como ya sabes.

Ⓑ Puedes optar por engancharte a la tubería del techo y atravesar toda la sala hasta el otro extremo. Aterrizarás sobre una zona enrejada y desde ahí podrás eliminar a tus acompañantes.

rela superior de una sala con un **cohete** en la zona central y dos guardias patrullando. Verás la puerta de salida en el lado izquierdo. Lo único que tienes que hacer es **dejarte caer** cerca de ella **6** (para caer en las sombras) y **usar el OCP en la bombilla** de la pared (**Ⓑ**). Sal por la puerta en cuanto no miren y la vista de Sam volverá a sufrir algunos cambios. No pierdas ni un segundo y **dispara al tipo que tienes enfrente** antes de que se acerque más **7** y avanza de frente hasta que salgas por un nuevo conducto.

La última sala es todo un "poema". Como verás, la gravedad aquí no realiza su trabajo habitual, así que está todo manga por hombro. Da unos pasos



y caerá un tipo del techo. Acaba con él desde las sombras y **súbete a la parte enrejada** de la pared de la izquierda. Con ella podrás llegar al fondo y podrás engancharte a una escalera que lleva a la zona superior. Sal por el lado derecho y caerás sobre **tres tuberías** que te llevarán al conducto de salida **8**. No des mucho crédito a lo que tienes delante y camina hasta salir de la prisión **9**. Por suerte, Hisham te dará explicaciones de lo ocurrido.



EXTRAS

Como casi siempre, podrás ir desbloqueando algunos extras a medida que vayas completando el juego. Y son bastante variados, como puedes ver a continuación:

• **MODO DE DIFICULTAD ELITE:** supera el juego una vez en cualquiera de los niveles de dificultad ya existentes y podrás optar por el desafío definitivo.

• **MISIONES EXTRAS VERSIÓN PS2:** completa el tercer y cuarto nivel del modo historia y obtendrás las mini-misiones Carguero y Bunker respectivamente.

• **DISTINTOS FINALES:** los finales que obtengas dependerán de las decisiones que hayas tomado en la misión 8, en la base de JBA. Si decides no mantener la tapadera de Lambert, conseguirás ver el final "malo". En cambio, si optas por lo contrario verás el final "normal" o bueno" si logras desactivar una o las dos bombas que hay repartidas por el complejo, respectivamente.



¡Archívalas en las cajas de tus juegos!

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PlayManía Nº 96